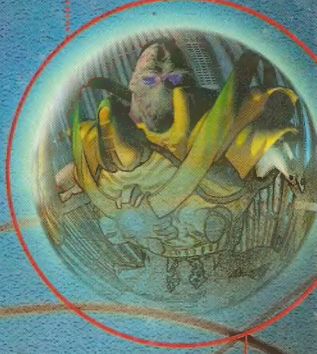
GRALIŚMY W STARCRAFT!

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

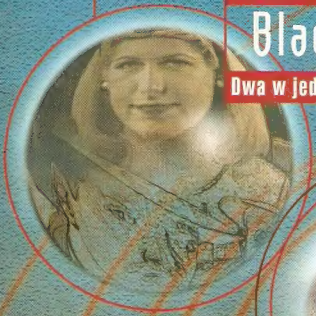
INDEKS 338443



GRA MIESIĄCA

Black Dahlia

Dwa w jednym, poradnik gratis!



TEMAT NUMERU

Diuna special

Tylko u nas wszystko co chciałeś wiedzieć o Dune i bałeś się zapytać

ODLOTY

Komiksy
Tajne policje
i Diuna!..

Recenzje

Starcraft
Battlezone
Netstorm
Rebellion
i hektary
innych gier
...

UWAGA!

Sprawdź nowy Reset CD!

ISSN 1428-2860

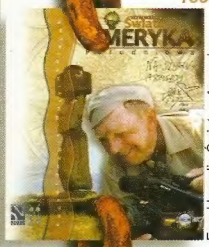
155 zł

Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

49 zł

Trzy czaszki Tolteków

155 zł

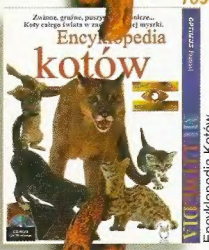


Encyklopedia Świata - Ameryka

69 zł

Podwójne kłopoty Buda Tuckera

169 zł

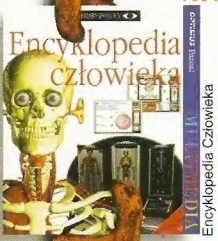


Encyklopedia Kotów

39 zł

Zagadki Lwa Leona

169 zł



Encyklopedia Człowieka

69 zł

Payuta i Bóg Lodu

market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamowienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbior za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamowienia do 7 dni roboczych.

Gratis!

Dla wszystkich, którzy zamówią dowolny produkt, wspaniała gra – odlotowe wyścigi samochodowe „POD" lub interaktywny przewodnik „Perełki Europy Środkowej". Dodatkowo każdy dzwoniący otrzymuje kolorowy katalog programów multimedialnych!

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 139 zł, **Final Liberation** 155 zł, **Carmageddon** 99 zł, **Zork Grand Inquisitor** 149 zł, **Hexen II** 139 zł, **Tomb Rider II** 149 zł, **Dark Reign** 119 zł, **Heavy Gear** 149 zł, **Star Control** 145 zł, **World League Basketball** 155 zł, **FIFA '98** 149 zł, **Panzer General** 149 zł, **Clash** 69 zł, **Fighting Force** 155 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 109 zł, **Czarownica Agata** 59 zł, **Multimedialne Ia, Ia, Ia** 59 zł, **Urodziny Prosiaczka** 59 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 59 zł, **Tomek i Oskar** 99 zł, **Sekrety Króla** 69 zł, **Herkules Animowana Bajka** 159 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**

UWAGA! NAJBARDZIEJ REALISTYCZNE WYŚCIGI NA PC.

FORMULA 1

Już w sprzedaży 97

SYMULACJA SEZONU 1997 FORMUŁY 1
OFICJALNY PRODUKT FIA - ORGANIZATORA MISTRZOSTW ŚWIATA FORMUŁY 1

- WSZYSTKIE TORY • WSZYSTKIE „STAJNIE" SAMOCHODOWE
- 8 RÓŻNYCH WIDOKÓW Z KAMER • ZMIENNE WARUNKI POGODOWE
- REALISTYCZNE KOLIZJE ZARÓWNO W TRYBIE ZRĘCZNOŚCIOWYM JAK I GRAND PRIX
- MOŻLIWOŚĆ JEDNOCZESNEJ GRY DO 8 GRACZY PO SIECI LOKALNEJ
- KOMENTUJĄ DWAJ EKSPERCI F1: MURRAY WALKER I MARTIN BRUNDLE

PSYGNOSIS

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PC CD ROM

www.psygnosis.com

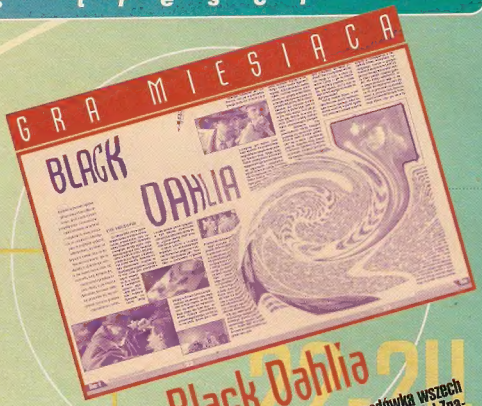
CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w Internecie: **www.cdprojekt.com**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wysyłkowa
• Infolinia na temat produktów
• Obsługa zarejestrowanych klientów

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 81 71, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Psygnosis i logo Psygnosis są ™ lub © © 1997 Psygnosis Limited. Wydane na podstawie licencji Formula One Administration Limited. Oficjalny produkt FIA Formula One World Championship. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.



Black Dahlia

Gwiazdą tego numeru jest przygodówka wszech czasów o niespotykanej i arcyciekawej fabule! Znanı aktorzy, osiem kompaktów, mnóstwo zagadek i lokacji! Tym razem to nie żart...

Starcra

Z otchłani Blizzardu wreszcie n RTS rodem z Warcrafta, wspania ność i sieciowość — czegóż chcieć wi

Nieruchomości

CD Menu 6-7
Prenumerata .. 83-84
Listy 86-87

Nowości

Widoki na przyszłość 8-13
Na Horyzoncie 14-17

Recenzje

Black Dahlia 22-24
Starcraft 26-27
Alien Earth 28
Journeyman Project 30-31
Maximum Force 32
Die by the Sword 34-35
Malice 36
Mysteries of the Sith 37
Starfleet Academy 38
Double Agent 39
Star Wars Rebellion 40-41
War Wind 2: Human Onslaught .. 42
Semper Fi 43
Battlezone 44-45
Netstorm 46
Balls of Steel 47
Steel Panthers 3 48-49
Rise of the Shadow Hand
— Dark Reign Expansion Pack 50
Armor Command 52-53
Interstate'76: Nitro Riders ... 54-55
Bug Riders 56
Arcades Greatest Hits:
The Midway Collection 2 61
The Golf Pro 62
Actua Ice Hockey 63

Die by the Sword

W podziemnych lochach i korytarzach dzielny Rycerzyk Niebieskiego Serduszka pokazuje, jak należy ostrym mieczykiem wycinać przebrzydłym wrogom członki i organa...

Battlezone 44-45

Co robić, gdy na zakręcie wypadniesz podczas bitwy z czołgu? Bierzesz sprawy, tzn. karabin w swoje ręce i na piechotę do bazy...

Multimedia

Zima, zima, zima 80
Zostań małym Picasso 81

Blacha

Glyder i Glide w jednym stali domku 85

Poradniki

Tomb Raider 2 cz.2 70-72
Black Dahlia 74-75
Longbow 2 cz. 3 76-77

Odloty

Intro 92-93
Uziemienie Marsa 94-95
Piramidy:
kto to tutaj postawił? ... 96-97
Agencje wywiadowcze . 98-99
Sin City — opowieści z miasta grzechu 100-101
Katecheta 102-104
C&C (Crowa ent Curczak) . 105
Film, który zawiódł 106
Anioł 107
Coś! 107
Ojciec Diuny 108-109
Popieprzyć? Jo!
Ale za jaką cenę... 110-111
Infragiwery i ultragnaty .. 112
Dune: Eye of the Storm 113
Kroniki Diuny — ekologiczny mesjanizm 114-115

Star Wars Rebellion

Stłamś rebelię lub rozbij imperium! Strategia na skalę galaktyki podbija serca wojowników na całym świecie. Gwiezdne Wojny wiecznie żywe!

Reset

Numer 5 (13) Maj 1998
Nakład 70.000 egz.
Pl. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny:
Emil Leszczyński
Zastępcy Naczelnego:
Marek Konderski, Grzegorz Miller
Sekretarz redakcji:
Adam Siemieński
Dyrektor artystyczny:
Mirosław Urbaniak
Sztab graficzny:
Piotr Leczkowski, Piotr Hryciuk
Korekta: AS
Projekt Reset CD:
Marek Niewiadomski
CD Manager: Kamil Mętrak
Stali współpracownicy:
Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj.

Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95
e-mail: Redakcja@**Reset**.com.pl
Internet: WWW.**Reset**.com.pl

Kierownik produkcji:
Małgorzata Frajndt
Prenumerata:
Małgorzata Jóźko
tel. (022) 654-78-23 w. 171
Promocja:
Małgorzata Kozakiewicz
tel. (022) 654-78-23 w. 161
Reklama:
Cezary Wysocki
tel. (022) 654-29-09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Miłościwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Tratkiewicz

NOWY Reset CD

Witam na NOWYM! Reset CD. „Wszystko do przodu, wszystko się zmienia" jak to powiedział artysta. Także Reset CD przeszedł metamorfozę. Najważniejsze zmiany w nowej, oczywiście lepszej, formule to:

Totalnie nowa przeglądarka. Zmieniliśmy dokładnie wszystko — zobaczcie i oceńcie sami.

Zmiana podejścia do tematu dem. Teraz demo traktujemy jako najlepszy z możliwych sposób przedstawienia nadchodzącej gry. Jeśli dema nie ma, to będziecie mieli screenshoty, grafiki, filmy, dźwięki itp. Dzięki temu podejściu uzyskacie informacje nie o 20 tytułach, a o 70. Zresztą spójrzcie na listę.

Magazyn CD rośnie. Kto powiedział, że Cover musi zawierać tylko dema i screeny? W tym numerze ponad 15 różnych pozycji. Czekają na was grafiki, programy, teksty, opowiadania, filmy, teledysk, zdjęcia, zwariowane dźwięki, tak wykręcone, że-nie-wiem-co i mnóstwo innych inności. Spójrzcie na spis i...

Krótko mówiąc podbijamy poprzeczkę. A co najważniejsze — cena pozostaje ta sama!

Sprawdź — naprawdę warto.

ŁOBAZ

Fantastyka

Coś niecoś dla wszystkich miłośników fantastyki w każdym wydaniu. Co miesiąc będziecie mogli w tym dziale znaleźć recenzje, opowiadania, zdjęcia, grafiki...

Quake

Roos przeszukał swoje przepastne zasoby różnych różności i wybrał to, co każdy musi mieć!

Diablo

Kącik Diablo prowadzony przez znanego w Polsce i na świecie maniaka – Sathorna. Dodatki, patche, instrukcje, grafiki, opowiadania i mnóstwo różnych innych rzeczy, przydatnych każdemu wielbicielowi Diablo.

Kącik Strategów

Baczność! Rozkazem rocznym z dnia tego i owego powołuje się do życia multimedialny klub wielbicieli gier strategicznych wszelkiej maści. Rozkaz: Komplet do napędu wtłoć! Spocznij. Można się cieszyć.

Ultima On-Line

Coval spędza więcej czasu w wirtualnym świecie Ultimy niż w rzeczywistości rzeczywistej. Ponoć zdążył już ożenić się po drugiej stronie. Udało się nam odeprzeć go (na chwilę) od małżeńskich rozkoszy i zmusić do podzielenia się z innymi wrażeniami na temat tej intrygującej gry.

Rejs

Ha! Coś dla koneserów. Rejs to oczywiście kultowy film polskiej kinematografii. Zajrzyj tu, jeśli chcesz, na przykład, posłuchać inżyniera Mamonia... Oczywiście, nie samym Mamoniem człowiek żyje.

Spis ocen

Spis ocen ze wszystkich numerów Resetu. Baza przydatna dla tych, którzy chcą wiedzieć, co o danej grze sądzą recenzenci Resetu.

Opowiadania

Cóż powiedzieć więcej – opowiadania to opowiadania. Jedne krótkie, inne dłuższe, jedne śmieszne, inne smutne... Co miesiąc znajdziesz tu mnóstwo co nieco do czytania.

Strona WWW

Wielu z was nie ma niestety z różnych przyczyn dostępu do internetu. Na naszym CD znajdziecie całą naszą home-page, taką jaką ją HAMMER stworzył...

Cheaty

Cheaty i trainery ułatwiają ukończenie co trudniejszych gier. W tym kąciku co miesiąc będzie czekała na was świeża porcja informacji, plików i programów.

Motocykle cz.2

W tym miesiącu dział motocyklowy będzie poświęcony motocyklom Enduro. Są to, moim zdaniem, niedoceniane w naszym kraju pojazdy, chociaż ich możliwości są dostosowane idealnie do stanu naszych dróg. Szczególną uwagę poświęcimy maszynom firmy KTM, która produkuje tylko takie, wytrzymałe, motocykle.

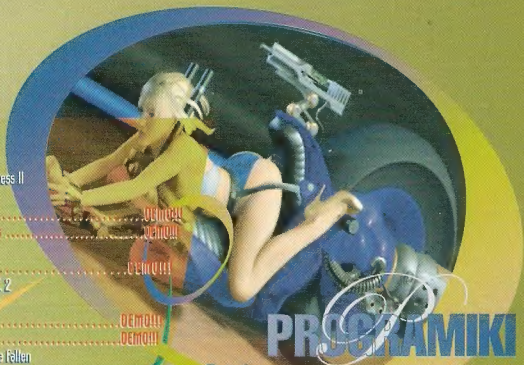
Śmiercionośne zabawki cz.4

To już czwarta część naszego przeglądu śmiercionośnych zabawek. Tym razem rozwieiemy mity i gorąco odradzamy zażywanie niebezpiecznego narkotyku, jakim jest Extasy. Nie daj się oszukiwać, zanim weźmiesz – przeczytaj.

Industrial

Nine Inch Nails działa od 1989 roku. Trzon i lider grupy – Trent Reznor milczał przez ponad trzy lata. Nowy materiał Reznora jest na jednym z pierwszych miejsc listy najbardziej oczekiwanych płyt w Stanach Zjednoczonych. Z okazji wydania nowego teledysku poprzedzającego nadchodzący album, pragniemy przybliżyć wam fenomen Nine Inch Nails.

SPIS CD



A.I. Alien Intelligence
Ancient Evil ..... DEMO!!!
Armor Command ..... DEMO!!!
Baldur's Gate
Black Dahlia
Castrol/Honda Superbike World Champi .... DEMO!!!
Collosus
Descent: FreeSpace - The Great War
Die by the Sword ..... DEMO!!!
Dominion: Storm Over Gift3 ..... DEMO!!!
Dreams to Reality
Duke 2000
Extreme Tactics ..... DEMO!!!
F-16
F-16 Agressor
F1 Racing Simulation
Falcon 4
Forced Alliance
Grand Pric Legends ..... DEMO!!!
Great Battles of Caesar
Guardians: Agents of Justice
Hexen II: Portal of Praevus
Hexplore ..... DEMO!!!
Incoming ..... DEMO!!!
Panzer 99
Jagged Alliance II
Jimmy White's 2: Cueball
KKND 2: Krossfire
Lords of Lore 3
M1 Tank Platoon II
MechCommander
MechWarrior 2: The Titanium Trilogy
Messiah
Microsoft Golf 98
Might and Magic VI
Monster Truck Madness II
Motocross Madness
Motorhead ..... DEMO!!!
Nightmare Creatures ..... DEMO!!!
Nomads of Ilkarth
Panzer Commander ..... DEMO!!!
Police Quest: S.W.A.T. 2
Prey
Quake II ..... DEMO!!!
Quest for Glory V ..... DEMO!!!
Requiem: Death of the Fallen
Rock Riddle Armor
Semper Fi ..... DEMO!!!
Shadow Master
Shadowpack
Sin
Soldiers at War
Space Gangles Must Die!
Star Trek: Secret of Vulca Fury
Starcraft
Starship Titanic
Starship Troopers
Streets of SimCity ..... DEMO!!!
Superbike World Championship
Swarm ..... DEMO!!!
Team Apache
The Dark Project
The Golf Pro
Ultimate Civilization II
Unreal
Urban Assault
Vigo
Warcraft Adventures: Lord of the Clans
Wheel of Time

PROGRAMIKI

Patche:

FPS: Football Pro 98
Die by the Sword
Battlezone
Hexen II: Portal of Praevus
Black Dahlia Patch
Monster Stroke Voodoo 2 Patch 1.3
Burnout: Championship Drag Racing Update
Burnout: Championship Drag Racing Update (30fx)
Lords of Magic Update 2.00
Blood 30fx Patch 1.0 to 1.20
Blood 30fx Alpha Patch 1.11 to 1.20
Blood Plasma Pak 30fx Alpha Patch
Power F1 Direct3D Patch 1.07
Tomb Raider Gold Add-on (30fx version)
Tomb Raider Gold Add-on
Front Page Sports: Ski Racing Patch 1.2
Gettysburg Patch 3
F-22 Air Dominance Fighter Patch 1.1

Utile

EditPad 3.3.0
Idyle Phone Book Pro 97
WS_FTP LE (16-bit)
PolyView (3.0 beta 13)
Cookie Cutter (32-bit)
Morpher (32-bit)
DigitalTrader 1.0
ImageWolf 1.04
ICQ (32-bit)
bCAD 2.0H prerelease
Gravity 2.1
Netscape Navigator Standalone (32-bit)
Netscape Communicator Professional Edition (32-bit) 4.05
Direct-X
Word 97 Converter
Macromedia Dreamweaver

Wentylator

Wentylator to nowopowstała, intrygująca kapela, grająca naprawdę niezłe kawałki. Na Reset CD znajdziecie wiele informacji o zespole, zdjęcia, a także nigdzie jeszcze nie pokazywany świeżutki videoclip, w którym po raz pierwszy w życiu możecie obejrzeć POLSKĄ CYBERPRZESTRZEŃ!

Wypadki w wyścigach

Jeśli ktoś myśli, że wyścigi samochodowe są bezpieczne, niech zajrzy do tego kącika. Przed wami unikalne fotki z najbardziej zatrważających wypadków Formuły 1, IndyCar, NASCAR Racing... Niestety, wiele biednych uwiecznionych na tych zdjęciach zakończyło się śmiercią kierowców.

Virtual Fighter Club

W tym miesiącu totalnie wielki dział nowości ze świata mordobić KOMBAT NEWS, a w nim m.in. mega-info nt. TEKKEN 3. Reszta klubu spod smoczego znaku: pełniutka lista ciosów do VIRTUA FIGHTER 2, odgrzanego MORTAL KOMBAT 3 i (tylko u nas) totalnie odjazdowego, najnowszego MORTAL KOMBAT 4. Poza tym recenzja i kadry z filmu MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION. Nie muszę chyba wspominać o nieustającym Rankingu Mordobić.

Blachа

W najnowszym wydaniu blachy będzie mało tekstu i dużo treści. Łącząc najnowsze z najpopularniejszym, zamieszczamy najnowsze sterowniki dla Win95 do kart na chipsecie nVidia Riva oraz do kart na kościach firmy S3 (virge, virge dx, virge vx, trio64). Szczególnie warte uwagi są sterowniki do Ulgera, gdyż zamieszczona wersja posiada zaimplementowaną obsługę OpenGl (Quake wygląda pięknie).

TRAILERY

Demony wojny według Goi

Polska 1998, reż. Władysław Pasikowski; wyk.Bogusław Linda, Zbigniew Zamachowski, Tadeusz Huk, Mirosław Baka

Deconstructing Harry

USA 1997; reż.Woody Allen. wyk: Woody Allen, Kirstie Alley, Elisabeth Shue, Demi Moore

Mousehunt

USA 1997; reż. Gore Verbinski, wyk. Nathan Lane, Lee Evans, Christopher Walken

Red corner

USA 1997 ; reż. Jon Avnet, wyk. Richard Gere, Bai Ling, Bradley Whitford

Mrs. Browne

Wielka Brytanie 1997; reż. John Madden, wyk. Judi Dench, Billy Connolly

The Big Lebowski

USA 1998; reż. Bracie Coen. wyk. Jeff Bridges, John Goodman, Julianne Moore

The Apostle

USA 1998, reż. Robert Duvall, wyk. Robert Duvall, Farah Fawcett

Widoki na przyszłość

Mamut Nowalijka

„Newsy każdego dnia wbijają gwóźdź centralnie w mózg"

I kolejny dzień bliżej targów E3 w Atlancie. Przyznaję, że na to wielkie wydarzenie czekam z coraz większą niecierpliwością. Póki co jednak, zajmijmy się nadchodzącymi tytułami. Na uwagę zasługują przede wszystkim LANDS OF LORE 3 (tekst poniżej) oraz, omawiany w piekielnym kąciku — DIABLO 2. Poza tym, zaczyna doskwierać coraz większa szarzyzna — przeważają dodatki do istniejących gier i kolejne strategie czasu rzeczywistego. W tym miesiącu dział „Na Horyzoncie" prawie pęka w szwach od nadmiaru terminu RTS. Cóż, takie życie. :)

O obrotach sfer niebieskich można poczytać bez większych przeszkód, nie ruszając się nawet z domu. Krakowska firma AOK Productions, przy współpracy z Biblioteką Jagiellońską, przeniosła najsłynniejszy tekst Mikołaja Kopernika na srebrną płytę. DZIEŁO KOPERNIKA jest w zasadzie jedyną okazją do zgłębienia treści manuskryptu — Biblioteka Jagiellońska pilnie strzeże bowiem rękopisu mistrza przed ciekawymi oczami zainteresowanych.

Pamiętacie HEART OF DARKNESS? Ta chyba najdłużej powstająca gra zręcznościowa miała się już nie ukazać, krążyła też bardzo żywa plotka, że znaczna część gry sprzedana została twórcom filmu TOY STORY. Wiadomość na dzisiaj — prace nad „Sercem Ciemności" trwają i gra trafi do sklepów jeszcze w tym roku. Pytanie jednak, czy będzie w stanie wzbudzić jeszcze jakieś pozytywne emocje. Jak wiadomo, leżakowanie nie jest dla gier komputerowych najzdrowsze. Przykłady? Proszę bardzo — powstający pięć lat STONEKEEP (skądinąd podobnie jak HEART OF DARKNESS wydany przez Interplay).

MarkSoft planuje reedycję niektórych starszych gier. Na nowo, w specjalnej „Złotej Serii", wydane zostaną m.in. RALLY CHAMPIONSHIPS, TROLLS, OSCAR i MEGA MORPH. Ceny „złotych" tytułów oscylować mają wokół 30 złotych. Obniżkę cen planuje też CD Projekt. W „strefie niskich (tzn. ok. 40zł) cen" znajdą się: Katharsis, Destruction Derby 2, Nowy Teenagent.

Niestety, nic nie wyszło z szumnych planów ekipy CD Projektu — mowa o polonizacji FALLOUT. W wyniku bliżej nieokreślonych przeciwności losu, gra wydana została w nie zmienionej formie. Szkoda, pięknie się zapowiadało... :(

Dziki okrzyk pozdrowienia i pozbawiony ironii uśmiech dla kapeli Quo Vadis za płytę URAN, a w szczególności za kawałek „Newsy". Zaprawdę, jest super. :)

OPERATIONAL ART OF WAR — VOLUME 1: 1939-1955

Empire / Talonsoft

Pod tym przydługim tytułem kryje się jedno z największych wydarzeń w historii komputerowych gier strategicznych — oczywiście, jeśliby uwierzyć bezgranicznie w słowa reprezentanta firm Talonsoft (seria BATTLEGROUND) i Empire (m.in. CYBERJUDAS, F/A-18 KOREA). Gra ma być rozgrywana w dwóch, jakże innych skalach. OAOW pozwoli na dowodzenie oddziałami zarówno w środowisku, gdzie jeden heks obrazuje obraz 2,5 mili, jak i w rzeczywistości, w której ten sześciobok obrazuje 25 mil! Już dziś wiadomo, że w grze znajdzie się 12 kompletnych scenariuszy oraz prosty edytor, który umożliwi użytkownikowi przygotowanie dowolnej batalii. Autorzy gry chwalą się olśniewającą, 16-bitową grafiką — niestety, statyczne screeny tego nie pokazują. Nad grą pracuje Norm Kroger — twórca m.in. AGE OF RIFLES czy TANKS. Kroger tworzył dotychczas dla (znanej między innymi z serii gier RPG, osadzonych w świecie Ravenloft) firmy SSI. ART OF WAR uwzględniać ma wszystkie rodzaje uzbrojenia oraz maszyny, jakie były powszechnie używane w latach 1939-1955. Zarówno Empire jak i Talonsoft są pewni sukcesu swego dzieła. Według zapowiedzi, w 1999 roku pojawi się sequel OPERATIONAL ART OF WAR, opowiadający o bitwach rozegranych w latach 1956-2000. Jak widać, pozytywne myślenie czyni cuda.

TYTUŁ: LOGITACION
WYDAWCA: Brain Block Interactive
DYSTRYBUTOR: nieznany
TERMIN WYDANIA: 01 maja

TYTUŁ: DEATHTRAP DUNGEON
WYDAWCA: Eidos Interactive
DYSTRYBUTOR: Mirage
TERMIN WYDANIA: 09 maja

TYTUŁ: SEVEN KINGDOMS PLUS
WYDAWCA: Interactive Magic
DYSTRYBUTOR: MarkSoft
TERMIN WYDANIA: 14 maja

TYTUŁ: CONQUEST OF THE SKIES: STRATOSPHERE
WYDAWCA: Ripcord Games
DYSTRYBUTOR: LEM
TERMIN WYDANIA: 15 maja

TYTUŁ: iF/A-18E CARRIER STRIKE
WYDAWCA: Interactive Magic
DYSTRYBUTOR: MarkSoft
TERMIN WYDANIA: 16 maja

TYTUŁ: MONSTER TRUCK MANES5 2
WYDAWCA: Microsoft
DYSTRYBUTOR: Microsoft Polska
TERMIN WYDANIA: 16 maja

TYTUŁ: NEWMAN/HAAS RACING
WYDAWCA: Psygnosis
DYSTRYBUTOR: CD Projekt
TERMIN WYDANIA: 16 maja

TYTUŁ: GAME, NET & MATCH
WYDAWCA: Blue Byte
DYSTRYBUTOR: CD Projekt
TERMIN WYDANIA: 17 maja

TYTUŁ: FLESH FEAST
WYDAWCA: Sega5oft
DYSTRYBUTOR: nieznany
TERMIN WYDANIA: 19 maja

TYTUŁ: DUNE 2000
WYDAWCA: Virgin
DYSTRYBUTOR: IPS
TERMIN WYDANIA: 20 maja

TYTUŁ: DESCENT: FREESPACE - HE GREAT WAR
WYDAWCA: Interplay
DYSTRYBUTOR: CD Projekt
TERMIN WYDANIA: 21 maja

TYTUŁ: TIDES OF WAR
WYDAWCA: GT Interactive
DYSTRYBUTOR: LEM
TERMIN WYDANIA: 23 maja

TYTUŁ: BASEBALL MOGUL 99
WYDAWCA: WizardWorks
DYSTRYBUTOR: nieznany
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: DOMINION: STORM OVER GIFT3
WYDAWCA: Eidos Interactive
DYSTRYBUTOR: Mirage
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: FIGHTER SQUADRON
WYDAWCA: Activision
DYSTRYBUTOR: Optimus
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: HARDWAR
WYDAWCA: Interplay
DYSTRYBUTOR: CD Projekt
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: QUAKE 2 MISSION PACK 1 - THE RECKONING
WYDAWCA: Activision
DYSTRYBUTOR: Optimus
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: M.A.X. 2.
WYDAWCA: Interplay
DYSTRYBUTOR: CD Projekt
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: ULTIMATE CIVILIZATION 2
WYDAWCA: Microprose
DYSTRYBUTOR: IPS
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: UNREAL
WYDAWCA: GT Interactive
DYSTRYBUTOR: LEM
TERMIN WYDANIA: maj

TYTUŁ: X-FIRE
WYDAWCA: Sir Tech
DYSTRYBUTOR: MarkSoft
TERMIN WYDANIA: maj

EASTERN FRONT MISSION PACK 1

Empire / Talonsoft

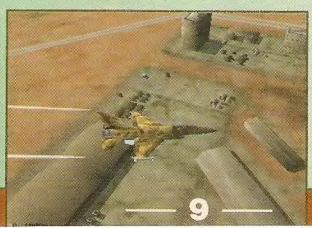
EASTERN FRONT okazał się świetną rozgrzewką przed przystąpieniem do „poważniejszych" tytułów, jak PANZER GENERAL 2. Gra zyskała szerokie grono fanów i dla nich przygotowywany jest dobrze zapowiadający się pakiet nowych misji. Gra zostanie rozszerzona o sześć nowych narodowości (są tam między innymi Finowie, Rumuni, Włosi i Polacy), 50 przygotowanych od podstaw bitew

oraz siedem niedostępnych dotąd kampanii (tu też da się zauważyć polski akcent — nazwa kampanii „Polska Tragedia" mówi sama za siebie. Data disk ukaże się na przełomie kwietnia i maja.

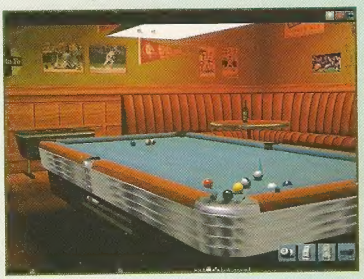
F-16 AGRESSOR

GSI / Virgin

Jeśli wierzyć słowom twórców gry, F-16 AGRESSOR jest w stanie najbardziej przybliżyć osobom spoza armii rzeczywiste wrażenia towarzyszące pilotowaniu myśliwca F-16. Autorzy gry przechwalają się, że występujący w grze samolot zo-



stał opracowany tak szczegółowo, że zostali zmuszeni przez wojsko do usunięcia z wygenerowanego modelu kilku szczegółów (tajnych lub poufnych). Grę charakteryzować ma przede wszystkim prześliczna, szczegółowa grafika, przy czym duża ilość detali graficznych nie będzie zwalniać tempa działania gry. AGRESSOR działać ma już na zwykłym P90, zaś wraz ze wzrostem klasy sprzętu, program będzie coraz bardziej rozwijał skrzydła. Pentium II 266 okraszone niezbędnymi dopalaczami powinno być wystarczające do zadowalającej zabawy z 32-bitową grafiką w rozdzielczości 1280x1024. Gra zawierać ma się w 40 misjach, podzielonych na 4 obszerne kampanie. Teatrem działań wojennych będzie Afryka. Powietrzne safari?



JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Virgin

Główną zaletą tego mającego się ukazać pod koniec kwietnia bilardu jest niespotykana dotąd na taką skalę możliwość interakcji z otoczeniem. I tak, gracz będzie mógł przeglądać stojące na półce książki, oglądać telewizję (zapowiadane jest kilka kanałów TV!!!) czy chociażby skorzystać z szafy grającej. Będzie można też zagrać w rzutki. Jednym z podstawowych założeń autorów programu jest stworzenie cieplej atmosfery pubu, w którym toczyć się będzie akcja programu. W CUEBALL zastosowany będzie nowatorski system motion caputre mający sprawić, że ruch, wykonywany ręką w celu przemieszczenia myszy, będzie się kojarzył z tym niezbędnym do uderzenia kijem w bilę. Choć trudno w to uwierzyć, engine gry zapewnić ma mnogość efektów świetlnych (!!!). Ma to jeszcze bardziej urealnić rozgrywkę. Za te ekstrawagancje techniczne trzeba jednak zapłacić. Do grania zalecany jest co najmniej wspomagany akceleratorem graficznym Pentium 133.

LANDS OF LORE 3

Westwood Studios

To nie żart! Westwood Studios naprawdę pracuje pełną parą nad trzecią częścią tej słynnej gry. Po wyciągnięciu odpowiednich wniosków z raczej nieudanego GUARDIANS OF DESTINY, autorzy postanowili wrócić do „korzeni" gatunku RPG. Miasta będą zamieszkiwane przez ludzi wiodących własne żywoty, kierowana przez gracza postać będzie wraz z biegiem czasu zmieniać się, ewoluować. Jak twierdzi druga co do ważności osoba w Westwood, Louis Castle, najistotniejszym elementem LANDS OF LORE 3 będzie scenariusz gry. LORE 3 opowiadać będzie o losach człowieka ścigającego złodziei, którzy skradli jego... duszę. Dość rzec, że w poszukiwaniu swego duchowego „ja" bohater gry będzie musiał przemierzyć pięć różnych światów. Engine gry optymalizowany jest pod akceleratory graficzne, dzięki czemu wszystkie elementy otoczenia będą w pełni trójwymiarowe. Występujące w LORE 3 postacie zostaną od początku do końca wygenerowane komputerowo, zaś ich ruchy i mimika będą posiadać korzenie w motion caputre. Szykuje się hit.

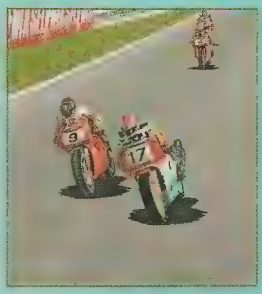
MAGIC AND MAYHEM

Mythos / Virgin

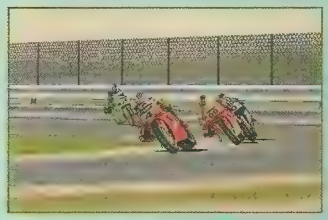
Uważajcie na ten tytuł, gdyż pracuje nad nim ten sam zespół autorski, który w sierpniu powołał do życia X COM! Gracz, jako zdobywający doświadczenie mag, uczy się sprowadzać z innych wymiarów przeróżne bestie i potwory. Istota rozgrywki będzie polegać na rozgrywanych w czasie rzeczywistym bitwach, w których to magowie wysyłają przeciwko sobie armie swych szkarad. Na opanowanie czeka 30 krain, podzielonych na trzy antyczne światy — Grecki, Średniowieczny i Celtycki. Występujące w grze postaci będą miały nawet i szesnaście klatek animacji obrazujących ruch! Prawdziwa gratka szykuje się jednak dla sprawnych sieciowo — w jednej internetowej batalii będzie mogło nasytać swe potwory na innych nawet 36 czarnoksiężników! Jeśli całość będzie równie dobra, jak jest to zapowiadane, możemy spodziewać się pozycji kultowej, na miarę X COM.

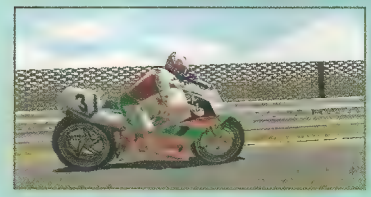
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone / Virgin



Za tę grę odpowiedzialna jest ekipa Milestone — znana światu przede wszystkim z serii SCREAMER. Włoscy programiści starają się stworzyć grę, która mogłaby przybliżyć światu zawody motocyklowe Superbike Championship. Wyścigać będzie można na 12 dokładnych replikach torów amerykańskich, japońskich i europejskich. W SWC wystąpią wszystkie liczące się w tej dziedzinie maszyny — Suzuki, Ducat Kawasaki itp. Jednym z podstawowych atutów SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP ma być jej przystępność dla niewtajemniczonych przy jednoczesnym zachowaniu szczegółowych danych technicznych maszyn oraz uwzględnianiu niezbędnych praw fizyki. Brzmi niewiarygodnie, a chłopaki z Milestone już nieraz pokazali, że potrafią zadziwić największych sceptyków.





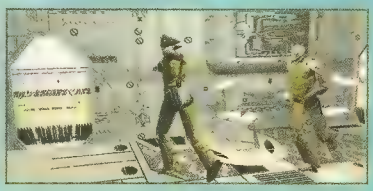
VIVA

Ten football zdążył już co prawda ukazać się na konsolę Sony Playstation, lecz premiera PeCetowej wersji VIVA jest cały czas odkładana. Do pomocy w przygotowaniu ruchów postaci z pomocą systemu Motion Capture zaproszono zawodników działających w różnych częściach boiska atakujących, rozgrywających, obronę etc. W grze będzie uwzględniony skład drużyn oraz zdolności poszczególnych zawodników działających w latach 1962-1998. Niechaj jednak przemówią liczby — zgodnie z obietnicami będzie można wybierać spomiędzy 987 drużyn, zaś mecze rozgrywane będą na jednym z... 300 (tak! 300!) wygenerowanych na podstawie oficjalnych danych technicznych i fotografii stadionów. Publiczność obdarzona zostanie sporą sztuczną inteligencją — jej reakcje na szczególnie efektowne akcje na stadionie będą więc zbliżone do tych, których można by spodziewać się w rzeczywistości. Brzmi naprawdę imponująco. Trudno się temu dziwić — całość wydana zostanie przez Virgin.

FORCED ALLIANCE

Ripcord Games

Jeśli uważasz, że nabyłeś już doświadczenie w pilotowaniu gwiezdnych myśliwców, dobrze zastanów się, nim przystąpisz do gry w FORCED ALLIANCE. Gra ta ma zamiar wpoić ci zupełnie nowe zachowania, taktyki i reakcje na nieprzewidziane akcje wroga. Zaczniesz na samym dole drabiny wojskowej, zaś wraz z rozwojem wydarzeń będziesz piąć się w górę, po kolejnych jej szczeblach. W FORCED ALLIANCE bardzo duży nacisk położony zostanie na wpływ działań gracza na całą wojnę — szczególnie efektowne zwycięstwa lub porażki będą mogły zmienić nawet i cały bieg wydarzeń teatru wojennego. Wraz ze zdobywanym doświadczeniem pilot będzie zyskiwał nowe kompetencje — przemierzy drogę od wykonywania rozkazów do wydawania ich. FORCE ALLIANCE zapowiada się na godną konkurentkę dla serii WING COMMANDER, mimo iż gra nie została naładowana po brzegi hollywoodzkimi filmami z kasowymi aktorami w rolach głównych. Należy pamiętać, że nad grą pracuje zespół Ripcord Games — panowie, którzy wcześniej maczali palce w krwawym szaleństwie POSTAL.

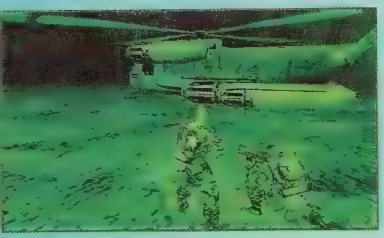


SPEC OPS

Ripcord Games

Amerykańscy chłopcy po raz kolejny wyruszają na komputerową wojnę. Teatr działań wojennych stanowić mają między innymi ośnieżone wzgórza Korei oraz tropikalna, południowoamerykańska dżungla. Gracz będzie kierował poczynaniami

dwóch komandosów. Główną zaletą gry ma być jej olbrzymie, szczegółowe środowisko — większość misji wykonywana będzie bowiem na świeżym powietrzu. Autorzy gry obiecują bardzo poważne potraktowanie tematu — w SPEC OPS po-



jawią się wszystkie liczące się typy uzbrojenia i uwzględnione będą aspekty ich działania w poszczególnych warunkach polowych

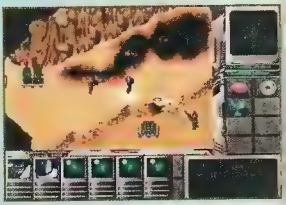
QUAKE II MISSION PACK THE RECKONING

Activision / id Software

Prace nad dodatkiem do fenomenalnego QUAKE 2 trwają mniej więcej od momentu ukazania się gry w sklepach. Jak wieść gminna głosi, w stosunku do oryginału wprowadzone będzie szereg zmian. Niestety, zarówno id Software jak i Activision milczą na temat szczegółów technicznych THE RECKONING. Nieoficjalnie mówi się jednak, że „Rozliczenie" stanowi pod względem technicznym trzecią część QUAKE! Na śmiałków czeka do zdemolowania gigantyczne miasto Obcych, pełne tajnych przejść i nieznanej technologii.

YOUNGBLOOD

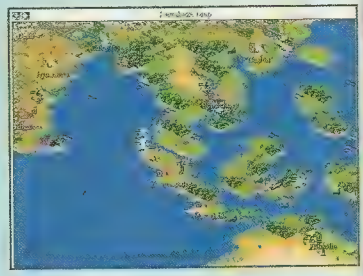
GT Interactive



Pod tym intrygującym tytułem kryje się konglomerat RPG i RTS. Użytkownik wcieli się w dowódcę ekipy najbardziej zdegenerowanych mutantów, szaleńców, morderców i weteranów najbrutalniejszych wojen. Będzie musiał poprowadzić ich w samobójczej misji zatrzymania Apokalipsy. Gra zawierać się ma w jedenastu zróżnicowanych misjach, które za każdym razem generowane będą na nowo. Ma to zapewnić długowieczność programu. W YOUNGBLOOD będzie można kierować jednym bohaterem indywidualnie, choć standardowo przyjdzie sterować całą grupą śmiałków. „Młoda Krew" (?!) poplynie także w zyłach sprawnych sieciowo — pojedynki toczyć będą mogły maksymalnie cztery składy

ULTIMATE CIVILIZATION II

MicroProse

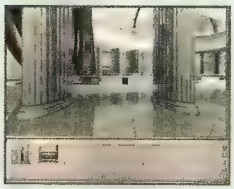


CIVILIZATION można śmiało nazwać grą historyczną. Program sprzedał się w ponad 850,000 egzemplarzy, zaś jeśli dodamy do tego ilość rozprowadzonych piracich kopii gry, otrzymamy naprawdę efektowny, siedmiocyfrowy wynik. Sequel najsłynniejszego dzieła Sida Meiera, mimo znacznie młodszego wieku, już dzisiaj wypuszczony został w ponad milionowym nakładzie. CIVILIZATION 2 zostało jak dotąd oficjalnie dwukrotnie rozszerzone (m.in. FANTASY WORDLS) i dodano do niej ponad 40 nowych, samodzielnych scenariuszy. ULTIMATE CIVILIZATION 2 zawierać będzie rozwinięty tryb Multiplayer, pozwalający na wspólną zabawę sześciu graczom via modem, internet, e-mail, bądź sieć lokalną. Ponadto, zainteresowani znajdą 12 nowych scenariuszy jak chociażby „After The Apocalypse" czyli odbudowywanie świata po wielkim kryzysie nuklearnym. Ponadto dla młodych przywódców świata przygotowano ponad 100 nowych jednostek i kierunków rozwoju. Już dziś ULTIMATE CIVILIZATION 2 wydaje się być najciekawszą odsłoną CIVILIZATION.

KKND 2: KROSSFIRE

Beam Software / Electronic Arts

KRUSH, KILL AND DESTROY powraca w nowej, jeszcze bardziej zdegenerowanej formie. Oto czterdzieści lat po wydarzeniach opowiedzianych w pierwszej części, na powierzchni zniszczonej Ziemi spotykają się trzy armie. Poza znanymi z wielkiej wojny roku 2141 Tymi, Co Przetrwali i Tymi, Co Ukryli Się Pod Ziemią KROSSFIRE nawiedzi armia Series 9 — zbuntowanych robotów. KKND 2 będzie zawierać się w ponad 40 nieliniowych misjach, zaś na każdą stronę konfliktu przypadnie ponad 50 jednostek i budowli. Świat, w którym toczone będą bitwy, będzie wyraźnie podzielony na trzy strefy: Miejską, Pustynną i Górską. Podobnie jak w pierwszej części, mapy będą pełne pozostałości po świecie, w jakim przyszło nam żyć — spotkamy żałosne ruiny wielkich wieżowców, wraki samochodów, marne resztki szerokich autostrad... KROSSFIRE stanowić ma esencję najlepszych pomysłów zawartych w KKND i w jej ekstremalnej odsłonie, EXTREME. Na uwagę zasługują różne źródła energii i pieniędzy — w przypadku, gdy niemożliwe stanie się dotarcie do ropy, będzie można wybudować elektrownię czerpiącą energię z olbrzymich wiatraków. Smutne jest jedynie to, że KKND 2 wydaje się czerpać garściami z nadchodzącego STARCRAFT. Wiele występujących w grze rozwiązań aż nazbyt przypomina te, które wykorzystali programiści z Blizzard. No, ale to dopiero połowa roboty.

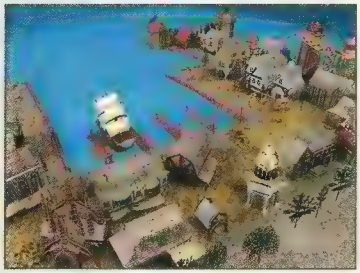


VOTER GOLEM

Leryx Longsoft

Rzut oka na polski rynek — i co my tu mamy? Strategię morską rozgrywaną w systemie turowym ze stajni Leryx Longsoft, firmy znanej z arcytrudnego CLASHA.

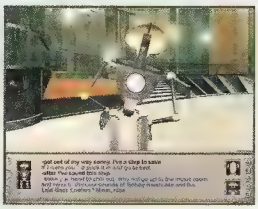
Mroczne realia gry budzą silne skojarzenia ze średniowieczem. Twórcy gry postanowili w klimat czternastowiecznych realiów wprowadzić szereg innowacji. W wielkich bitwach i pomniejszych potyczkach udział weźmie, oprócz tradycyjnych żaglowców, galer i tratw, także cała plejada obiektów latających i podwodnych. Gracz będzie miał zatem możliwość zawiadywania prototypami batyskafów czy też wzorowanymi na futurystycznych prognozach Leonardo Da Vinciego machinami bojowymi — mechanurkami, sterowcami, lotniami.



W grze VOTER GOLEM znajdziecie wiele analogi do CLASH — trudne misje, pierwiastki fantasy, kawał dobrej strategii.

Gracz w VOTER GOLEM sam decyduje o kolejności wykonywanych misji. Do niego też należał będzie wybór charakteru ekspansji — militarny bądź czysto ekonomiczny. VOTER GOLEM usatysfakcjonuje także zwolenników RTS — specjalna opcja (ograniczenie czasu tury) pozwoli przeprowadzić rozgrywkę w dynamicznym trybie, w którym troskę o ekonomiczne zaplecze w całości przejmie komputer. Oprawa graficzna z wykorzystaniem najnowszych technik produkcji ma powalić, roztożyć i posprzątać jednocześnie. Ponadto engine CLASHA „win" ma być ulepszony i rozbudowany o opcje gry sieciowej — LAN i internet. Szykuje się ciasteczko, ale dopiero za rok — oby nie sczerstwiało do tego czasu...

Planowany czas premiery — marzec 99r.



URBAN ASSAULT

Microprose

Rzut oka na URBAN ASSAULT wystarczy, aby ocenić, że jest to gra zahaczająca nieco o tematykę poruszoną w BATTLEZONE bądź w UPRISING. Oczywiście, gra okraszona została długą i zawiłą historią, lecz nie to jest ważne. Liczy się to, że URBAN... pozwoli na kierowanie kilkoma stronami konfliktu. Tryb multiplayer także będzie dostępny.

STARSHIP TITANIC

Simon & Schuster

Mimo iż kinowy „Titanic" z Leonardo DiCaprio i Kate Winslet bije rekordy popularności na całym świecie, opracowywany przez zespół Digital Village STARSHIP TITANIC nie ma z filmem Jamesa Camerona nic wspólnego. Co więcej, prace nad grą ruszyły znacznie wcześniej niż film trafił na ekrany kin. Głównym mózgiem opracowującym grę jest legendarny Douglas Adams, ten sam, który kilka ładnych lat temu powołał do życia serię HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (kto jeszcze pamięta te gry.. sniff...). Główną zaletą gry ma być możliwość samodzielnego wpisywania treści wypowiedzi. Malkontentów od razu ostrzegam, że engine gry zna ponad 30 000 (hmm...) słów! Tak też, nawet taka prosta wypowiedź jak „Co słychać" będzie mogła być wypowiedziana na kilka różnych sposobów. Występujące w grze postaci będą całkiem sprytne, gdyż samo przygotowywanie ich sztucznej inteligencji zajęło twórcom gry ponad dwa lata. Starczy rzec, że przy tworzeniu umysłów bohaterów STARSHIP TITANIC wykorzystano technologię skanowania fal mózgowych. Nie wiadomo, w jakim celu to uczyniono — ale brzmi tak zachęcająco... Gra, którą wyda korporacja SIMON & SCHUSTER, może okazać się niemałym wydarzeniem na rynku gier przygodowych. To jedna z niewielu gier, których nie można określić mianem „klon MYST" bądź „Non Interactive Movie".

M.A.X. 2

Od paru miesięcy Interplay Productions mami nas nowym produktem — drugą częścią znakomitej strategii, RTS-u i turówki w jednym, czyli M.A.X.-em 2! Tak, sequel powstaje na naszych oczach, rodzi się jednak w bólach. Termin premiery gry znów został przesunięty — tym razem na połowę maja.

Interplay robi wokół swojego produktu wielkie halo — nie ma jeszcze gry a już powstają fanklu-

by, internetowe klany, ogłaszane są konkursy (np. na ksywkę dla robota) programiści chwalą się zaś w newsach, ile to dziennie nowych rzeczy stworzyli... Zobaczmy, czy „cały ten zgiełk" nie jest aby zbyt przesadzony?

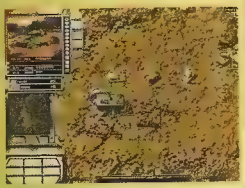
Podobnie jak w części pierwszej, mamy do czynienia z brutalną wojną na porządną skalę układu planetarnego. Walczy ze sobą, nic nowego, ośiem klanów o przetrwanie i surowce, ziemię i wieżę. Ale — walczą razem! Klany zjednoczyły się w obliczu nowego, potężnego przeciwnika w międzyplanetarne zrzeszenie — Concordię. Każdy klan ma te same jednostki, różnice międzyklanowe sprowadzają się do odmiennych bonusów dla różnych rodzajów wojsk. Poza tym, niewielkie znaczenie odgrywa fakt przynależności do takiego, a nie innego klanu.

Nowością jest wprowadzenie groźnego przeciwnika — Obcych, zwanych Sheevat. Nic genialnego w tej materii autorzy M.A.X.-a 2 nie wymyślili — pojazdy są klonowane (jak w DARK COLONY), wyglądają jak żuki z rzęskami i na pierwszy rzut oka niewiele się różnią od siebie. W większości jednostki są dokładnym odpowiednikiem ziemskich — piechota, wyrzutnie rakiet, skaner, czołgi, samoloty, łodzie podwodne etc., ale są też jednostki unikalne — np. Stasis Projector, przenoszący jednostki wroga na jakiś czas w inny wymiar. Jest to sposób szczególnie przydatny do unieszkodliwiania wieżyczek wokół wrogiej bazy. Odpowiedzią klanów jest specjalny robot miotający gaz, zabójczy dla wszystkich istot żywych, w tym zwłaszcza dla Obcych i twojej piechoty, hehe.

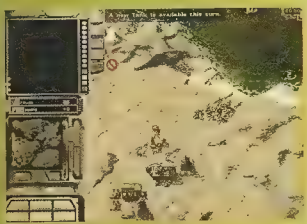
Inne nowe jednostki to pojazdy Concordii — czołgi, działa i samoloty, zazwyczaj lepsze od zwykłych.

M.A.X. 2 ma doskonałą grafikę, lepszą nawet niż pierwsza część tej znakomitej gry. Uwagę zwraca staranne wykonanie pola walki, które nie traci nic ze swej urody przy bliższych oględzinach — znany z pierwszej części płynny zoom działa, został podobno nawet poprawiony. W grze tego nie widać, ale skoro twórcy się upierają... Na pewno da się zauważyć, szeroko reklamowaną, płynną zmianę kąta patrzenia — z rzutu „z góry" przechodzimy do izometrycznego. Ładnie to wygląda, gdy zmiana jest dokonywana, natomiast różnica jest niewielka — na pierwszy rzut oka na pewno nie da się odróżnić, czy jest to rzut izometryczny, czy płaski. Od przybytku jednak głowa nie boli.

Sama gra została troszeczkę uproszczona. Budowanie bazy to łatwizna — nie potrzeba już, jak w części pierwszej, łączyć poszczególnych budynków. Podobnie z zaopatrzeniem: wystarczy wybudować kopalnię w odpowiednim miejscu, a materiały same będą spływać. Zatem, nie są wymagane odpowiednie transportery do każdego z materiałów — złota i surowców. Uproszczenie rozgrywki, ale i zubożenie. M.A.X. 2 to już tylko dynamiczny RTS, nie zaś skomplikowana strategia z elementami ekonomicznymi. Szkoda.



M.A.X. 2 śmiało jednak możemy zaliczyć w poczet RTS-ów nowej generacji. Mnóstwo jednostek dla każdej ze stron, sześć poziomów AI, trzy typy gry — turowa, symultaniczna i RTS, trzy typy zwycięstwa — zniszczenie wszystkich kopalni, wybicie wszystkich wrogów lub „capture the flag". Inteligentne wojska, od metra upgrade'ów, krótka i nienachalna historyjka, wielość światów, możliwość gry przez internet — czegóż chcieć więcej?



M.A.X. 2 w wersji kwietniowej ma jednak swoje wady. Dwie strony konfliktu to dziś przeżytek — STARCRAFT ma trzy i to mu się chwali. Tło nie jest animowane, oprócz biegających wszędzie stad świniopodobnych zwierzaków i przerośniętych fok. Wypadałoby dodać falujące morze czy coś w tym rodzaju.

A poza tym — szykuje się na Dzień Dziecka porządny i innowacyjny RTS.

Gregorious

Tiberian Sun

uzyskać w ten sposób superżołnierzy. Badania prowadzone są na przeniesionych z przeszłości rosyjskich żołnierzach (Red Alert). Potwornie zmutowani ludzie uciekają jednak z laboratorium i osiedlają się w niedostępnym, ze względu na ilość zabójczych kryształów, terenie. FREAKS (lub FORGOTTEN), bo tak się nazywają, są trzecią obok GDI i NOD stroną występującą w grze, jednak nic jeszcze nie wiadomo na temat roli jaką w niej odegrają. Ze względu na mutacje dysponować będą czymś w rodzaju nadludzkiej mocy. Prawdopodobnie można będzie zawrzeć z nimi przymierze.

Znam kilka wersji wydarzeń jakie zaszły między zakończeniem C&C i początkiem Tiberian Sun. Wszystkie wersje zgadzają się jednak ze sobą w najważniejszych kwestiach. Konflikt NOD — GDI zakończył się tadnych parę lat temu. Pozbawione przywództwa NOD rozproszyło się, więc w obliczu braku bezpośredniego zagrożenia, ONZ rozwiązało GDI. Prawdziwym zwycięzcą wojny okazało się tiberium, które niemal całkowicie opanowało świat, spychając ludzi do podziemnych jaskiń i na bieguny. Ma szczęście zaawansowane technologie lotów kosmicznych pozwoliły rozpocząć zasiedlanie Księżyca i terraforming (patrz: Odloty) Marsa.

NOD eksperymentuje z kryształami tiberium, chcąc

Siły naprędce reaktywowanego GDI skupiono w całości na Antarktyce, gdzie przygotowują się do ostatecznej rozprawy z bractwem. Tym razem NOD znacznie przewyższa siły GDI pod względem liczebności i jakości wyposażenia. Większość jednostek znanych będzie grawczowi z C&C, nie znaczy to jednak, że nic się nie zmieni. Przed wszystkim, ich siła wzrastać będzie wraz z doświadczeniem wojennym. Procentować to ma lepszą bronią, zwiększoną szybkością i wytrzymałością, a czasem też nowymi możliwościami.

Z nowych jednostek najciekawsze są oczywiście mechy. Prócz nich dodano m.in. piechotę z odrzutowymi plecakami, nurków (Skaboo), nowe typy czołgów: z działem laserowym, zamrażającym i sonicznym, oraz helikopterów (zwykłe, bombowce i transportowe), Planowane są jednostki drążące sobie podziemne tunele oraz takie, które poruszać się będą zarówno po lądzie jak i po wodzie. W znacznym stopniu zostaną zmodyfikowane żniwiarki. Uzbrojone w broń defensywną, poinformują gracza, że całe tiberium z bezpiecznych strefa zostało wydobyte, automatycznie będą się też wycofywać ze stref zagrożonych.

Jedną z ciekawszych możliwości (z której zrezygnowano w Starcraft) jest możliwość przejmowania, za pomocą złodziei, kontroli nad pojazdami przeciwnika. Jednostki i budynki można będzie upgradować, zaś martwi żołnierze i zniszczone pojazdy pozostawać będą na polu walki, stopniowo wykładając się lub rdzewiejąc.

Widok pola walki zmieni się na izometryczny, zaś sama mapę, która będzie trójwymiarowa jak w Total Annihilation i przynajmniej dwa razy większa niż w Red Alert, można będzie obracać. Wszystkie znajdujące się na niej obiekty będą teraz dynamiczne (poruszające się drzewa, płynące rzeki, wodospady) i możliwe do zniszczenia. Jednostki też nie będą już płaskimi bitmapami i niszczone, wśród pięknych przezroczystych eksplozji, gubić będą części wyposażenia.

Następną atrakcją mają być zmienne warunki pogodowe (deszcz, śnieg, mgła) wpływające na zachowanie naszych wojsk i takie niespodzianki jak wybuchy wulkanów i trzęsienia ziemi. Przez zamarznięte rzeki można będzie przeprowadzać swoje wojska, z drugiej jednak strony zdradliwy lód może pęknąć pod ciężkimi czołgami.

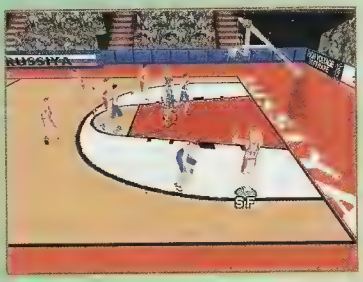
Misje odbywać się będą zarówno w dzień jak i w nocy, więcej też będzie scenariuszy, w których należy wykonać konkretne zadanie. Chodzą plotki, że rodzaj misji zależny będzie od czasu systemowego (czyli pory dnia kiedy grasz), ale wydaje się to raczej mało prawdopodobne. Natomiast dzięki temu, że zmagania wojenne objęły cały glob, wakcyć przyjdzie w zróżnicowanym otoczeniu — od orbitalnej bazy GDI, przez Arktykę, tereny równikowe, aż do podziemnych jaskiń NOD.

No chyba starczy tego dobrego, o rozbudowanych opcjach gry sieciowej nawet nie będę wspominał. Już i tak nie mogę doczekać się tej gry, to będzie bardzo długie półrocze.

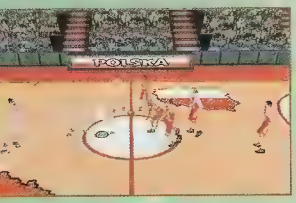
Wow! Nasi koszykarze trafili do światowej I ligi!!! Komputerowej...

WORLD LEAGUE Basketball

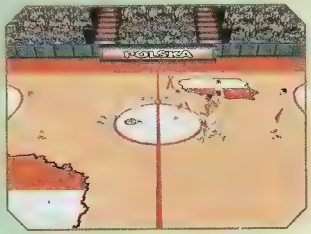
Bamse



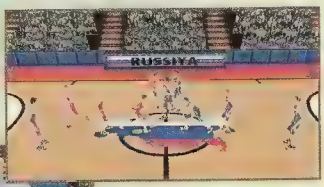
Tytuł gry bardzo łatwo rozszyfrować — ma to być kolejna symulacja jednego z najpopularniejszych sportów świata. Powoli, powoli koszykówka staje się sportem numer jeden, wypierając z tej pozycji piłkę nożną. Na podwórkach widać coraz więcej koszy, coraz więcej młodych chłopaków, zamiast uczyć się, szykuje się do kariery Michaela Jordana.

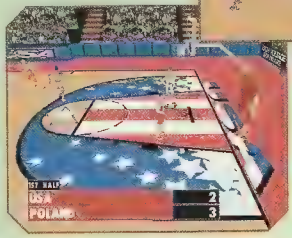


W WORLD LEAGUE BASKETBALL gracz będzie mógł wybrać jedną z 32 reprezentacji narodowych, w tym Polski:) i oczywiście Stanów Zjednoczonych, czyli słynny Dream Team. Autorzy obiecują oczywiście oficjalne składy drużyn. Ciekawe jak poradzą sobie z zestawieniem pierwszej piątki naszej drużyny, która przecież każdy mecz rozpoczyna w innym składzie. Każdy zespół posiada, rzecz jasna, własną halę, pomalowaną w narodowe barwy — miło będzie ujrzeć godło naszego kraju i swojsko wyglądający wyraz „Polska". Zawodników charakteryzować ma bardzo wiele statystyk, podobnie jak w serii NBA LIVE, takich na przykład jak procent rzutów wolnych, za dwa i za trzy punkty, średnia asyst, zbiórek, zablokowanych rzutów, strat, czy przechwytów. Można się będzie także pobawić w trenera, gdyż autorzy obiecują przygotować bardzo szeroką gamę taktyk i schematów zagrań.



Grafika będzie dość podobna to tej, którą oglądaliśmy w serii produkcji EA SPORTS, choć z tego, co do tej pory widziałem, wydaje się, że będzie stała na nieco niższym poziomie. Będzie oczywiście trójwymiarowe boisko, widok z kilku kamer, zawodnicy poruszający się jak prawdziwi ludzie — tu również zastosowano technikę motion capture (najpierw „filmuje się" ruchy żywych ludzi, a potem przenosi je na komputer i implementuje w grę). Dzięki tej technice ujrzymy wiele bardzo ciekawych zagrań, między innymi aż 35 różnych sposobów włożenia piłki z góry do kosza.





WORLD LEAGUE BASKETBALL oferuje 3 rodzaje rozgrywek: pojedynczy mecz, turniej i cały sezon. Drużyny podzielone będą na cztery dywizje, na parkiecie mają obowiązywać zasady Międzynarodowego Związku Koszykówki (FIBA), które oczywiście można odpowiednio pozmieniać, wyłączając na przykład błędy 3 czy 5 sekund albo faule. Wtedy z gry w koszykówkę robi się bardziej rugby, ale kogo to obchodzi — najważniejsze, aby zadowolić gusta wszystkich, nawet tych najwybredniejszych graczy.

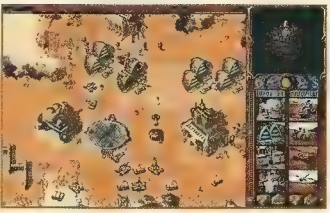
Gra wydaje się być zrobiona bardzo podobnie do NBA LIVE'98, z tą tylko różnicą, że zostanie przeniesiona w realia koszykówki amatorskiej. Czy dorówna do poziomu wspomnianego wzorca? To pytanie nurtuje dziś wszystkich miłośników komputerowej koszykówki. Na odpowiedź musimy poczekać aż do jesieni. A kiedy już spadną liście, będzie zaj...

DUNE 2000

Powrót Legendy

Pustynna planeta, zwana Arrakis...

Kiedy na początku 1992 pojawiła się DUNE 2, nikt chyba do końca nie przewidywał tak dużego sukcesu programu. Druga Diuna — nazywa



na dziś „Matką RTS" — stała się bowiem wyznacznikiem rozwoju gier na długie lata. Pomysły zaimplementowane w DUNE 2 stanowią do dziś podstawę wielu strategii czasu rzeczywistego, jak chociażby DARK REIGN, CONQUEST EARTH, 7TH LEGION. Matka RTS została zastąpiona w 1996 roku przez jej „udoskonaloną wersję" — COMMAND & CONQUER. Fakt faktem, DUNE 2 nigdy nie umarła.

Przeciwnie — to klasyk, który egzystować będzie zawsze w pamięci starszych graczy. Fakt ten zauważyło także kierownictwo wydawcy gry, firmy Westwood Studios. Już pod koniec maja ma ukazać się odświeżona wersja gry — DUNE 2000. „Odświeżona" nie jest tu jednak odpowiednim słowem, gdyż program powstaje praktycznie od nowa, zachowując jedynie podstawy oryginału. Głównym założeniem autorów z Westwood jest modyfikacja archaicznych elementów DUNE 2 — tak, aby stała się atrakcyjna także i dla młodszych graczy.

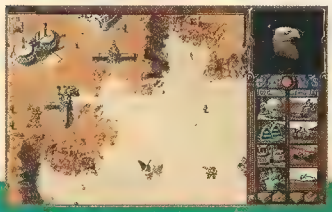
Główną zmianą jest przede wszystkim uproszczony interfejs użytkownika, który w DUNE 2000 przypominać ma nieco ten zastosowany w COMMAND & CONQUER lub RED ALERT. Nie sposób nie wspomnieć też o szczegółowej, prześlicznej grafice. Można chyba śmiało powiedzieć, że pod tym względem panowie z Westwood przebijają dosłownie wszystko — planeta Arrakis naprawdę żyje! Przy mocniejszych podmuchach wiatru piasek przenoszony jest po całej mapie, czerwie pędzą pod ziemią, Fremeni wegetują na pustyni... Ważniejsze wydarzenia obrazowane będą za pomocą prze-rywników filmowych, wyświetlanych pomiędzy misjami. Autorzy gry podkreślają swoją fascynację filmową wersją „Diuny" w reżyserii Davida Lyncha. W grze wystąpi między innymi jak zawsze doskonały John Rhys-Davies, którego mieliśmy okazję podziwiać w gwiezdnej epopei WING COMMANDER. Możemy zatem spodziewać się oskarowego przedstawienia.

Całość zawarta ma być w 27 misjach, odpowiednio podzielonych na trzy kampanie. DUNE 2000 podobnie jak DUNE 2 — pozwoli na poprowadzenie jednego z trzech Domów. I tak, pod rozkazami gracza staną Atrydowie, Ordosi lub potężni Harkonnenowie. Nie potwierdzono jednak, czy wady i zalety stron będą tak różne, jak ma to miejsce w ekscytującym STARCRAFT. Weterani Matki RTS spotkają w D2000 wiele znanych elementów. Powrócą m.in. Deviatory, Ornitoptery, Sonic Tanki i wojownicy fremeńscy. Zarówno budowle jak i jednostki zyskają nowy wygląd — staną się przede wszystkim znacznie bardziej dopracowane i szczegółowe.

Frank Herbert zapewne byłby zadowolony. Jego najsłynniejsze dzieło — „Diuna" — nie przeminęło ani nie straciło na wartości. Kolejne części powieści sprzedawane są nadal w imponujących ilościach. Powieść została przeniesiona na szeroki ekran przez mistrza kina alternatywnego — Davida Lyncha. Stacja NBC szykuje się do emisji serialu opartego na tej dworskiej powieści. Brian Herbert, korzystając z notatek ojca, rozpoczął już prace nad powieścią opowiadającą o wydarzeniach poprzedzających akcję pierwszej (książkowej) Diuny. Wreszcie, jedna z najlepszych gier komputerowych wszech czasów

bazuje na „Diunie". A teraz ta gra doczekała się remake'u. Pustynna Arrakis okazała się prawdziwą kopalnią pomysłów i tematów.

Kto powiedział, że na piachu nic nie urośnie?



Mamut

Komputer mnie nie zastąpi

Z tłumaczem Diuny — panem Markiem Marszałem rozmawia Mała Tylda

Reset: *Czy mógłby pan wytłumaczyć naszym czytelnikom co właściwie jest tak fascynującego w zawodzie tłumacza?*

MAREK MARSZAŁ: Nie mam zielonego pojęcia, co jest fascynującego w tym zawodzie w przypadku tłumaczy tekstów technicznych, tłumaczy kabinowych czy konsekutywnych. Jeśli chodzi o tłumaczenie literatury pięknej — dla mnie ta praca nie jest pracą, tylko przyjemnością — jak hobby.

Reset: *Na jakim poziomie trzeba opanować znajomość języka obcego, żeby sprawnie tłumaczyć książki?*

MM: Na bardzo wysokim, jeśli chodzi o znajomość tzw. bierną. Oprócz tego, a często o tym się zapomina, należy doskonale znać język, na który się przekłada, czyli w tym wypadku — język polski.

Reset: *Jakich pisarzy tłumaczy się panu najłatwiej, najprzyjemniej, a jakich pan nie lubi?*

MM: Najłatwiej — tych, których lektura sprawia mi przyjemność i którzy przemawiają „moim" językiem — wtedy tekst niejako sam się przekłada. Najtrudniej — tych, którzy mi się nie podobają. Z przekładanych przeze mnie autorów do pierwszych zaliczam Herberta, Fritza Leibera („Miecze i ciemne siły"), Frederika Pohla („Człowiek Plus") i Hamesa Gunna („Słuchacze"). Do drugich — całego Briana Aldissa („Cieplarnia", „Wiosna" i „Lato Helikonii", „Kto zastąpi człowieka").

Reset: *Wiadomo, że komputer ułatwia pracę, istnieją już nawet, co prawda mocno niedoskonałe, programy tłumaczące całe teksty. W czasach kiedy tłumaczył pan Diunę, komputer był bardzo rzadkim luksusem. Jak wyglądała pańska praca wtedy, a jak dzisiaj?*

MM: Może to dziwne, ale nie korzystam z komputera. Wiem, że przyspiesza on pracę, ale pośpiech jest wrogiem przekładu. Według mnie, komputer nigdy też nie przełoży tekstu literackiego

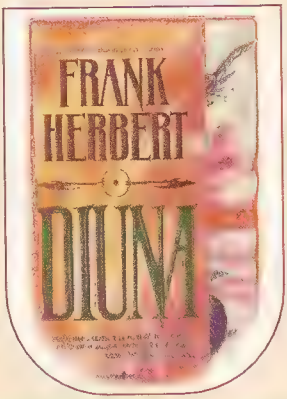
Reset: *Na ile tłumacz może, a nawet powinien ingerować w oryginalny tekst? Przecież wiadomo, że pewnych zwrotów nie da się bezpośrednio przełożyć na język polski, gdyż są to np. gry słowne zrozumiałe tylko dla Anglików lub Amerykanów.*

MM: Ingerować w oryginalny tekst można i należy na tyle na, ile służy to tekstowi. Z idiomami sprawa jest prosta — zastępuje się je polskimi. Grę słów, hasła krzyżówek, anagramy i wszelkie słowne zabawy tłumacz musi sam wymyślić we własnym języku. Pewne rzeczy są po prostu nieprzekładalne. Na przykład w opowiadaniu Kiplinga występuje bodaj czterech żołnierzy, z których jeden mówi po szkocku, drugi londyńską gwarą, trzeci chyba gwarą yorkshire i tak dalej. Tłumacz polskiego przekładu kazał im mówić gwarami śląską, kaszubską, Wiechem... Tego nie dało się czytać. Również „spolszczanie" na siłę realiów prowadzi do katastrofy. Anglik nie może powiedzieć: „Miawa atakuje" czy „Coś ty, z Grójca?".

Reset: *Jak wszędzie, tak i w zawodzie tłumacza zachodzi specjalizacja. Jedni zajmują się książkami ekonomicznymi, inni medycznymi. Jak pan określiłby w związku z tym własną specjalizację?*

MM: Dla mnie — im bardziej książka jest nasycona techniką i nauką, tym jest trudniejsza, natomiast książki typu „fantasy" nie sprawiają mi żadnych trudności

Reset: *A propos Diuny, czy była to, ot tak po prostu kolejna pozycja, czy też zabiegał pan o nią w jakiś sposób?*



MM: Nie zabiegałem o „Diunę", jednak ucieszyłem się z propozycji wydawnictwa, bo znałem ją (napisałem wewnętrzną recenzję dla wydawnictwa) i bardzo mi się podobała. Przekład nie nastręczał jakichś wyjątkowych trudności. Trudniej przekładało mi się „Helikonię".

Reset: *Na półce w pana gabinecie widziałam wszystkie tomy Diuny. Czy, aby wczuć się w klimat, czytał je pan wszystkie zanim zabrał się za tłumaczenie?*

MM: Następne części 'Diuny' przeczytałem później — po przełożeniu 'Diuny'.

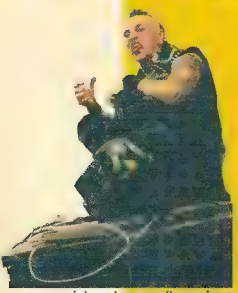
Reset: *Od pierwszego wydania Diuny do pojawienia się na naszym rynku kolejnych tomów minęło sporo czasu — wystarczająco dużo, aby zdążył pan przetłumaczyć przynajmniej kilka kolejnych części. Czy żałuje pan, że wydawca poszedł do kogoś innego?*

MM: Żałuję, że nie przełożyłem „Dzieci Diuny", które dorównują „Diunie" pod każdym względem — zwłaszcza rozmachem wizji, klimatem i tempem akcji. Pozostałe części są moim zdaniem zbyt rozwlekłe, wtórne i ciut mętne. Z tym, że ostatniej części „Chapterhouse" nie czytałem.

Reset: *Jakie jest pańskie zdanie na temat spolszczania nazw własnych itp. Wiadomo, że cały czas toczy się wielka dyskusja odnośnie spolszczenia „Władcy pierścieni" Tolkiena. „Diuna" może nie jest aż tak skomplikowana, jednak w nowym wydaniu Fremenów nazwano Wolanami.*

MM: 12. „Wolanie" dla mnie również brzmią dziwnie, jak skrzyżowanie wołu z Polanami. Generalnie — należy spolszczyć wszystko, co się da spolszczyć ładnie, co nie zabrzmi sztucznie albo śmiesznie. Nie spolszcza się też nazw o „zasięgu światowym", typu 'Batman' czy właśnie 'hobbit'. Co do Tolkiena — przekład Skibniewskiej jest tak piękny, że kolejne translacje w porównaniu z nim przypominają wyglupy z przerabianiem Kubusia Puchatka na Fredzię Phi — Phi. Spolszczanie nazw własnych i imion na siłę często odziera je z tajemnicy, poezji i magii.

Jesteśmy maniakami



Reset: *Ventylator to nowy zespół, który jak sądzę ma olbrzymią szansę na sukces. Powiecie parę słów o sobie?*

Ventylator: Kapelę tworzą Jacek (Jack) Janicki — czyli ja i Andrzej (Andre) Rotecki.

W naszych domach zawsze gościły komputery — od pierwszych Atarynek, C64 przez Amigi do PC. Gry komputerowe to nasze pierwsze maniactwo. Drugim jest Inet — codziennością jest IRC, ICQ i sprawdzanie poczty. Na IRC'u można nas spotkać codziennie na undernetowym kanale #polska pod nickiem Akai.

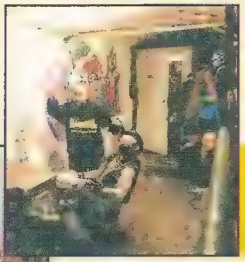
Znaliśmy się od dawna. Ja (Jack) zaczynałem od ciężkiego rocka i metalu, Andre brał udział w „regałowym" bumie. Na początku lat 90. zakręciła nas elektroniczna muza, wszystko, co miało progresywne, eksperymentalne brzmienia. Zero schematu, możliwość fuzji z dowolnym kierunkiem muzy dawało pełną swobodę działania — to było świeże, nowatorskie. Dzięki temu powstało w roku 1994 Wave Studio, nasze własne studio nagraniowe. Zbieranie sprzętu (szczególnie analogowe syntezatory) było i pozostało do dziś hobby Andre, więc bazę mieliśmy. Dużo czasu, wysiłku i kasy zajęło nam zebranie tego, co posiadamy, ale warto było dzięki temu Ventylator ma solidne brzmienie.

Jesteśmy chyba jedyną kapelą, która poprzez Net „załatwiła" kontrakt. Zaczęło się od wysyłania demówek z naszą muzą do wszystkich wytwórni fonograficznych. Kasety szły do pudła z demami innych początkujących kapel — i tam leżały sobie w nieskończoność. Ale od czego jest sieć? Zaczęliśmy akcję promocyjną via Net. W końcu mój przyjaciel z US, Robi, obiecał, że postara się coś dla nas zrobić. I zrobił: zainteresował naszą muzą Liroya. Liroy okazał się więcej niż w porządku. Podpisaliśmy papier z Def Noizz Mafia, a Liroy stworzył dla nas nowy label Def Noizz Division, ukierunkowany na działania związane z elektroniczną muzą. Dzięki niemu, jego wizjom i otwartości, zaistnieliśmy na rynku, co nie zmienia faktu, że gdyby nie Robi i sieć, to sprzedawalibyśmy pietruszkę.

Współczesne techno w studiu to połączenie techniki cyfrowej i analogowych syntezatorów. „Antyki", czyli analogi, zdobywamy sami. Naszym największym wyczynem było przemycenie do kraju dużego studyjnego mixera, który ledwo mieścił się w Omedze kombi. Analogi mają ogromny wpływ na muzę Ventylatora, są to instrumenty niepowtarzalne, często produkowane w niewielkich seriach. Gramy głównie na Rolandach: TR 909, TB 303, SH 101 i MKS 80 — to one określają nasze brzmienie. Do tego trochę smaczków robią Minimoog, Korg MS 10, MS 20, Arp Odyssey oraz samplery Akai. Sprzęt podlega ciągłej wymianie, kupujemy, sprzedajemy — wciąż poszukujemy nowych, inspirujących instrumentów.

Nasza płyta to czysty żrący „kwas". Czujemy się głęboko związani z undergroundową sceną progresywnego techno. Gramy bardzo ciężko — detroit, minimal, hardhouse. Najczęściej mieszamy analogowe syntezatory ze zmiksowaną taśmą cyfrową — możemy w ten sposób przekazać przemyślane studyjne wibracje i ubarwić je autentycznym graniem na żywo, dostosowując klimaty do panującej na imprezce atmosfery. Często gramy całkowicie na żywo, co daje nam niezapomniane przeżycia, pozwala wyszaleć się do granic wyczerpania fizycznego. W maju rozpoczynamy trasę promującą płytę Zapraszamy wszystkich na live — acts Ventylatora. Gwarantujemy niezły ozadzik.

Koncepcja clipa, który możecie obejrzeć na resetowym cedeku powstała dawno temu — jako cybermaniacy zawsze chcieliśmy zrobić coś nawiązującego do komputerów. To jest chyba zaraźliwe wśród maniaków sieci — Liroy wpadł na taki sam pomysł. Uzgodniliśmy scenariusz, znaleźliśmy cool ekipę, która tym się zajęła i zaczęła się jazda. Podczas realizacji powstało wiele nowych koncepcji, jak np. body painting. Zajął się tym prawdziwy mistrz unic — Tomi Skoczypiec (znany przede wszystkim z robienia świetnych tatuaży). Wymalowanie Agi zajęło ładnych parę godzin. Efekt pracy Tomiego był rewelacyjny.



Następnym gwoździem programu jest grający w clipie Falon. Drakula wydaje się przy nim miłym robaczkiem. Koleś ma niesamowite wizje, a przy tym jest niezwykle spokojnym, szczerym i otwartym facetem. Clip w głównej mierze opiera się na renderach cyberprzestrzeni i jest chyba jedynym w Polsce (mam nadzieję, że nie ostatnim) materiałem w tej konwencji. Jesteśmy z niego zadowoleni i mamy nadzieję, że spodoba się też wszystkim fanom komputerów.

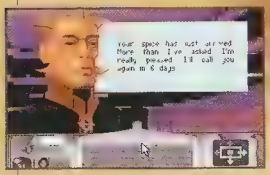
R: Aha, dzięki za... wywiad?

Ps. To zaledwie połowa tego, co powiedzieli nam elokwentni Jack i Andre. Pełny tekst znajdziecie na cedeku.

Słowniczek: papier – tu: kontrakt; label – tu: nazwa producenta nagrań; Aga dziewczyna jak malowanie

DUNE

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że moja recenzja tej gry będzie w pełni obiektywna. Z dwóch powodów. Po pierwsze: dopiero niedawno wpadła w moje ręce, po drugie: nie czytałem ŻADNEJ recenzji DUNE.



Mamy tu do czynienia z grą przygodową, z elementami ekonomii, zaś płynący wolno czas narzuca wrażenie, iż jest to gra strategiczna. Jesteś na planecie Dune, z ojcem, matką, paroma służącymi itp. Imperator wysłał was tu w celu zdobycia substancji zwanej „przyprawą", gdyż znajduje się ona tylko na tej planecie. Niestety przed wami zjawili się tu źli Harkonneni, którzy siedzą teraz przyczajeni i przeszkadzają w waszych działaniach.

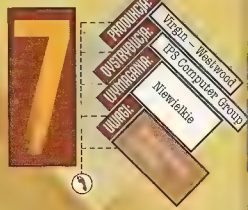
Główne zadanie to wydobywać przyprawę. Oprócz tego mamy w grze nieco drugorzędnych questów. Na początku kluczem do sukcesu jest dogadanie się z Fremenami. Gdy zaczniecie ich zatrudniać przy wydobyciu przyprawy, wszystko będzie w porządku. Niestety latanie pomiędzy kopalniami szybko się nudzi, a dodatkowa misja trafia się raz na kilka dni. Dopiero duUuUuUuŻo później, gdy pojawią się kolejne osoby (w tym dziewczyna!!!) zaczyna robić się ciekawiej. Zaś główny bohater — Paul Atryda, w miarę jak przyprawa wywiera na niego coraz większy wpływ, zyskuje coraz większą moc i jest w stanie telepatycznie kontrolować coraz większy obszar planety.

Strona techniczna gry nawet teraz, jest niezła — grafika VGA, żadnych opóźnień. Dźwięki także są w porządku. Pisząc „dźwięki" miałem na myśli muzykę, gdyż efekty, nie dość, że zagłuszane, to jeszcze pojawiają się tylko w (bardzo rzadkich) określonych sytuacjach. Wracając do muzyki: jest dobrze zrobiona, pasuje do kosmicznego klimatu gry. Naprawdę miły odpoczynek po wszechobecnym industrialu.

UWAGA!!! Fanom Dune 2 nie polecam tej gry! Jest to przygodówka ekonomiczna, w związku z tym autorzy zaniedbali walkę, która jest czymś, ale dziś już nie pamiętam czym. Usiadłem więc przed monitorem, odpaliłem gierkę i co? Po małej wojence z własną maszyną osiągnąłem w końcu sukces i z drżeniem rąk oczekiwałem mojej starej gierki. Jednak całkowitą rację mają ci co mówią „że wspomnienia są najlepsze po latach, długich latach. I nie należy ich konfrontować z rzeczywistością". To, co zobaczyłem, zburzyło wyidealizowany obraz DUNE 2 w mojej duszy. Pikseloza do dziesiątej potęgi, postacie bardziej podobne do mrówek niż ludzi, główny budynek podobny wszystkiego, tylko nie do budynku dowodzenia. Ale myślę sobie — to tylko grafika, czego oczekujesz po grze sprzed sześciu lat? Przymykając więc oko na mankamenty graficzne rzucam się wydać rozkazy kilku stojącym z przodu piechurom.... a tutaj kicha!! Nie da się zaznaczyć kilku jednostek naraz! Zaczyna się zabawa w przesuwanie dwudziestu czołgów, jeden za drugim, uciekczek jednostkami przed własnymi samolotami-transporterami i krzyki „Nie zabieraj tego czołgu do naprawy! Zostaw go, i tak zaraz włączę autodestrukcję!". Wszystko dlatego, że jednostki latające nie były pod żadną kontrolą – komputer wyrabiał z nimi co tylko zechciał.

Ale zawziąłem się i myślę — „nie dam się, MUSI mi się przecież podobać tak jak kiedyś"! Wkrótce zakończyłem pierwszą misję sukcesem i zabrałem się za następne. Chociaż inteligencja komputerowego przeciwnika była bliska zeru, to i tak nie mogłem się powstrzymać przed niszczeniem kolejnych zgrupowań wroga. W którejś misji z kolei spotkała mnie niemiła niespodzianka: nie mogłem zbudować więcej jednostek nad ustalony limit. Tego było już dla mnie za dużo, wyłączyłem grę i skasowałem natychmiast z dysku.

Nie zrozumcie mnie źle, to nie jest gra zła — po prostu jej czas minął bezpowrotnie. Druga Diuna wskazała tylko zapotrzebowanie na pewien typ gier i w swoim czasie wstrzeliła się w rynek przebojem. Przecież obwołano ją grą roku 1993! Wtedy inne były potrzeby, oczekiwania. Gra zawierała w kodzie więcej treści niż multimediów, dzisiaj stosunek kodu gry do multimediów jest jak 1:10! Wtedy nie mogłeś się nabrać kupując DUNE 2 — człowiek wiedział, że zabawę będzie miał po pachy. A dziś często poza paroma chwilami wypełnionymi superrealistycznymi krzykami ginących żołnierzy, rozreklamowana gra nie niesie z sobą nic. Lepiej już sięgnąć po DUNE 2 albo jeszcze lepiej po książkę Franka Herberta „DUNE" i pozwolić, aby własna wyobraźnia zapełniła nasz umysł naprawdę interaktywnym i wirtualnym pustynnym światem planety Arrakis.

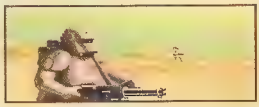


DUNE

Z początku DUNE 2 mnie rozczarowała — w tamtych czasach byłem zagorzałym fanem przygodówek. A przecież te cztery magiczne dyskietki zapoczątkowały nową erę gier. To właśnie wtedy — w roku 1992 powstało pojęcie RTS (real time strategy).

DUNE 2 została stworzona do historii, a nie odwrotnie. Kanwą gry jest historia rodu Atrydów, a do wyboru pozostają jeszcze Harkonnenowie i Ordosi. Każdy ród posiada inną technologię, religię itp. Wtedy takie zróżnicowanie było czymś nowym, zapierającym dech w piersi. Po raz pierwszy w historii można też było porozjeżdżać piechotę wroga. Te krzyki rozpaczy i czerwona plamka pozostająca po piechocie... mała rzecz, a cieszy...

Świetnie się kiedyś bawiłem tą grą, pamiętam że zachwycałem się w niej



Sathorn

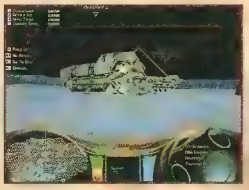
Jest przyprawa, jest zabawa

Maj miesiącem wojen i komunii — jakiż lepszy prezent można sobie wymarzyć, niż kilka strategii czasu rzeczywistego i porcję świeżej krwi na białą koszulę? Zgadza się, nie można. Zegarki wyszły z mody, dziś na rękach mamy z czołgu smar, a na plecach snajperski karabin. W maju bowiem sucha zaprawa przed wojną ostateczną, czyli końcem świata. Ćwicz pilnie, może przeżyjesz...

Najpierw trening intelektualny z trenerem Bamsem i koleżanką Czarną Lilią. 8 sal gimnastycznych, a w nich czekają, odbijające się silnym piętnem na słabej psychice gracza, przygody. Mimo hełmu, głowa was nieraz zaboli!

Potem — od razu skok na głęboką wodę internetowych łączy, czyli Starcraft w pełnej krasie. Prawdziwy kosmiczny survival świata nierzeczywistego w czasie rzeczywistym. Uważajcie wszakże — grasuje tam krwiożerczy Mamut, straszliwa tajna broń Terran...

Gdy już szczęka zdrętwieje wam od zaciskania ustnika aparatu tlenowego, a głowa spuchnie od huku silników rakiet... pamiętajcie, że każdy prawdziwy wojownik powinien umieć posługiwac się bronią wszelaką. Także tą najbardziej honorową, czyli białą. Preferujesz miecz? Nie ma sprawy, twoi przeciwnicy w tych ciemnych lochach będą umierać od miecza...



Po tej dawce wiedzy praktycznej czas na teorię i trochę większą skalę konfliktu. Zabierzemy was na szkolenie do Gwiezdnej Akademii, która wychowała takie sławy jak komandor Pooh, J.L. Picard, pilot Pirx i Łajka. Akademia daje wielkie możliwości rozwoju — możliwe stanie się nawet przeniesienie ze świata Gwiezdnych Podróży do świata Gwiezdnych Wojen. Wyszkolony Komandor Kredenz poprowadzi was za rączkę przez fascynujący konflikt między rewolucjonistami a konserwatystami...

Po tym konflikcie powieją wichry wojny, a może lepiej powiedzieć — wiatry wojny? Jakoś tak nieładnie się kojarzy... W każdym razie ten pęd powietrza zagna was na kolejne pole bitwy! Tak, bohaterski RooS pokaże wam, jak należy iść z bagnetami na czołgi i na czym polega quakowość eRTeeSa.

Trzymajcie się ciepło, piszcie do domów długie listy i nie zapominajcie o trzymaniu głowy nisko — to tylko część z atrakcji, na jakie przyjdzie wam się natknąć na resetowym polu walki!

Black Dahlia 22 24
Starcraft 26 27
Alien Earth 28
Journeyman Project 3 ..... 30 31
Maximum Force 32
Die by the Sword 34 35
Malice 36
Mysteries of the Sith 37
Starfleet Academy 38
Double Agent 39
Star Wars Rebellion 40 41
Warwind 2 42
Semper FI 43
Battlezone 44 45
Netstorm 46
Balls of Steel 47
Steel Panthers 3 ..... 48 49
Rise of the Shadow Hand 50
Armor Command 52 53
Interstate'76: Nitro Riders 54 55
Bug Riders 56
Arcades Greatest Hits 61
Golf Pro 62
Actua Ice Hockey 63

Roger

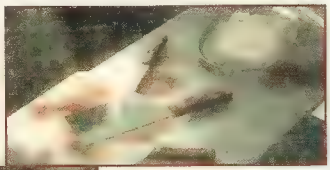
BLACK DAHLIA

Dzień, w którym BLACK DAHLIA ukazała się na rynku, przejdzie do historii.

Pojawiła się bowiem najlepiej przemyślana od początku do końca, gra w całych dziejach komputeryzacji. Od dawna zbierałem informacje na jej temat — wyglądało to nieźle, zwłaszcza, że scenariusz został napisany na podstawie wydarzeń autentycznych, ale bałem się popaść w euforię, żeby się potem nie rozczarować. Jak się okazało, w ogóle nie było euforii. Nie miałem na nią czasu. Od momentu, kiedy dostałem grę, rzeczywistość przestała dla mnie istnieć, a gdy wreszcie skończyłem, musiałem ochłonąć przez kilka dni, aby móc spojrzeć na nią na spokojnie. I zapomniałem o euforii...

ŁYK HISTORII

15 lutego 1947 roku w opuszczonym domku w Hollywood znaleziono zmasakrowane ciało 22-letniej Elizabeth Short. Jej narządy wewnętrzne zostały wyjęte, organizm wysuszony z krwi, twarz rozcięta od ucha do ucha. Lizzy przyjechała do Los Angeles z Bostonu, aby zostać aktorką. Ponieważ nie była utalentowana, cierpiała na chroniczny brak gotówki. Dorabiała więc sobie jako prostytutka. Często widywano ją w barach w towarzystwie zarówno mężczyzn, jak i kobiet. Ponieważ farbowała na czarno włosy i nosiła ubrania prawie wyłącznie w tym kolorze, dziennikarze ochrzcili ją pośmiertnie Czarną Dalią. „Sprawa Czarnej Dalii" pozostała nierozwiązana...



W latach 1935-38 w Cleveland znaleziono 12 zmasakrowanych ciał. Morderstwa przypisano osobnikowi określanemu jako Torso Killer — pierwszemu seryjnemu zabójcy w Stanach Zjednoczonych. Szaleniec masakrował ciała swych ofiar do tego stopnia, że nie udawało się ustalić ich tożsamości. Przez długie lata Eliot Ness, dowódca słynnych Untouchables, usiłował złapać zabójcę, ale mu się to nie udało. Sprawa „Torso Killera"pozostała nierozwiązana...

Biegli doszukali się pewnych poszlak, które mogłyby wskazywać na połączenie serii morderstw Torso z zabójstwem panny Short. Takie powiązanie przypadło do gustu scenarzystom z Take 2 Interactive i dlatego postanowili oprzeć akcję swojej gry właśnie na tych wydarzeniach, nieznacznie tylko je naginając — przede wszystkim osadzając zbrodniczą działalność Torso w początkach lat 40-tych.

Jeśli do tego dodamy następujące fakty: obecność na planie Eliota Nessa, praca głównego bohatera dla biura COI (założonego w 1941 roku w celach wywiadowczych, potem przekształconego w jednostki OSS, z których wywodziła się kadra oficerska założonego w 1947 roku CIA), jego walka z przejawami nazistowskiego okultyzmu (praktykowanego głównie przez szefa niemieckiego wywiadu Himmlera) — można dojść do wniosku, że scenariusz BLACK DAHLIA napisało samo życie.

ŁYK FIKCJI

Głównym bohaterem jest Jim Pearson. Jak już wspomniałem, pracuje on dla COI. W chwili gdy go

poznajemy, jest dopiero jeden dzień agentem. Na początek otrzymuje zadanie rozszyfrowania jakiegoś Bractwa Thule. Niejaki Henry Finster, przemysłowiec z Cleveland otrzymał od tego Bractwa tajemnicze zaproszenie i natychmiast zgłosił sprawę na policję. Z ramienia COI zajmował się nią najpierw Walter Pensky, ale z niewyjaśnionych przyczyn został przymusowo wysłany do sanatorium. Pearson musi dokończyć śledztwo.

Bardzo szybko okaże się, że trop wiedzie do większej afery, związanej ze słynną Niemiecką Piątą Kolumną, okultyzmem i przede wszystkim — Torso zabójcą, który w owym czasie był postrachem całego Cleveland. W grze będzie dużo wątków spirytystycznych, szpiegowskich, romansowych oczywiście też, a przede wszystkim — detektywistycznych. Pearsona będzie wspomagał właściwie tylko jego przełożony, Sullivan. Inne postaci będą służyć pomocą z rzadka. Akcja rozegra się w czasie sześciu lat, od 1941 do 1947. Pearson będzie prowadził swe śledztwo na ulicach Cleveland, w kanałach, w Europie, w katakumbach, w pociągu i na końcu w — Hollywood.

GRAFIKA

W BLACK DAHLIA poruszamy

się po trójwymiarowym świecie. Gracz przemieszcza się stałymi szlakami pomiędzy z góry ustalonymi punktami, w których może już obracać się o 360 stopni, a ponadto spoglądać w górę i w dół. Tempo obrotu można regulować myszką. Jeśli kilkakrotnie bardzo szybko obrócimy Pearsona wokół własnej osi, ujrzymy krótki filmik, w którym detektywowi pokażą się gwiazdki nad głową. (Takie niespodziewane, acz śmieszne dodatki nazywają się Easter Eggs i jest ich w grze dużo więcej.) Jeśli już jestem przy filmach, to w grze zawarto ponad 3 godziny profesjonalnie zrealizowanych przerywników filmowych. Przy przechodzeniu między lokacjami pojawiają się czarno-białe urywki, które aż nadto dobitnie „przenoszą" nas w czasie o pięćdziesiąt parę lat. Wszystkie filmy, również te kolorowe, wykonane są naprawdę świetnie, ich jakość jest pierwszorzędna. Spisał się również reżyser i operatorzy kamer, którzy pokazali, że znają się na swojej robocie. Oczywiście na końcowy efekt największy wpływ miała gra aktorów, wcielających się w postaci bohaterów BLACK DAHLIA.

DENNIS HOPPER I S-KA

Najsłynniejszym z nich jest z pewnością Dennis Hopper. Oczywiście to jego występem najbardziej chwali się firma Take 2 Interactive — hasła reklamowe dumnie ogłaszają jego udział w tej produkcji, jego twarz widoczna jest na etykiecie każdego kompaktu. I w tym miejscu gracza spotyka zawód. Hopper gra bardzo krótką, choć istotną rolę — Waltera Pensky'ego. Pojawia się na chwilę, na trzecim kompakcie. Producentom najwyraźniej nie starczyło pieniędzy na zapłacenie Hopperowi wysokiej gaży za zagranie pierwszoplanowej roli. Chociaż firma Take 2 wywaliła masę zielonych na realizację gry, to przemysł growy jest ciągle jeszcze uboższy od filmowego.

Druga gwiazda pojawiająca się na afiszach to Teri Garr. Jej rola jest równie krótka, co Dennisa Hoppera. Gra hipnotyzerkę, która wprowadzając głównego bohatera w stan transu, pomaga mu znaleźć w podświadomości ślad

prowadzący do zabójcy. Tak więc ani Hopper, ani Garr nie są wiodącymi postaciami, ale trzeba pochwalić Take 2 za wybranie właśnie ich. Pasują do osób, w które się wcielili i grają — jak na aktorów pierwszej klasy przystało — solidnie, bez wpadek, choć z racji na zbyt krótkie występy nie można ich zbyt przechwalać.

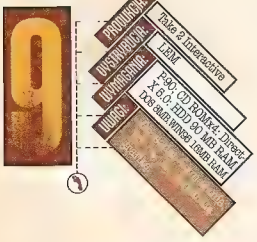
Występ Darrena Elikera, w roli Jima Pearsona, określić można jednym słowem: rewelacja. Aktor doskonale wczuł się w postać agenta COI i znakomicie pokazał wszystkie

emocje i uczucia, które były udziałem Pearsona. Na początku jest ambitnym, ale przerażonym żółtodziobem, przepraszającym wszystkich naokoło, że żyje, potem nabiera pewności siebie i zdecydowania w działaniu. Przez kilka pierwszych dni śledztwa wiele się uczy, coraz pewniej stawia kroki w świecie zbrodni i rywalizacji między amerykańskimi organami ścigania. Wierzy swojemu instynktowi, nie boi się zaryzykować, zablefować, potrafi nawet „z góry" spojrzeć na cwanego agenta FBI, huknąć na dwukrotnie starszego inspektora policji, a nawet poprowadzić własną rozgrywkę, targując się z obydwoma o wymianę informacji. Kilka lat później jest już zupełnie innym człowiekiem — to już uznany ekspert w dziedzinie niemieckiej kultury, doświadczony agent amerykańskiego wywiadu wojennego OSS: dobrze wie, czego chce, jego ruchy wydają się pewniejsze, spokojniejsze, choć nie pozbawione wrodzonej dynamiki i spontaniczności. Swojemu śledztwu poświęca się bezgranicznie, jest kłębkiem nerwów zdarzy się, że ujrzymy go niewyspanego, z nieogoloną twarzą, wewnętrznie wyczerpanego. Pearson w pewnym momencie zaczyna nawet palić papierosy! Te wszystkie upadki i wzloty Eliker potrafił obrazowo pokazać. Nie mamy wątpliwości, co w danym momencie czuje, co ma na myśli. Ba! Myślimy tak samo jak on. To, że gracz może się zidentyfikować z postacią Jima Pearsona i wczuć w klimat lat 40-tych, to zasługa Elikera. Jego gra ma w tej kwestii dużo większe znaczenie niż cała otoczka — stroje, dekoracja wnętrze czy czarno-białe filmy. Nie można nie wspomnieć, że jest on bardzo dorodnym okazem płci męskiej — jego uroda nie pozostaje obojętna kobietom, które spotyka, co nie raz ułatwia mu zdobycie potrzebnych informacji. Nie, nie — Pearson nie jest bynajmniej podrywaczem wykorzystującym niewiasty. Uchowaj Boże! To dżentelmen w każdym calu, któremu ludzie ufają i chcą pomagać.

Pozostali aktorzy również zostali świetnie dobrani inspektor Merylo to podstarzały gliniarz, nie lubiący, gdy ktoś grzebie w jego sprawach, Winslow jest gburem i arogantem, Sullivan to traktujący po ojcowsku swoich podwładnych szef, detektyw Maxwell to zadufany w sobie brutalny kretyn, nie wspominając o jego przygłupim podwładnym Vernonie, który ma wzrost godny koszykarza i twarz buldoga. Helen Strauss to nieśmiała, zakompleksiona dziewczyna, która skończyła chyba kilkanaście kierunków studiów z wyróżnieniem. Pod jej okularami mędrca kryje się jednak całkiem powabna

buzia, czego ona sama jest raczej nieświadoma. Alice natomiast jest od początku zafascynowana Pearsonem, czego nie kryje ani przez moment.

Wszyscy aktorzy spisali się znakomicie. Ich zadanie było o tyle trudniejsze od zwykłego aktorstwa, że musieli występować przed kamerą pośrodku pustego pokoju o niebieskich ścianach — filmiki były bowiem nagrywane techniką blue room, o której było głośno podczas produkcji pamiętnej PHANTASMAGORII (aktorzy występują w pustym pomieszczeniu samotnie, a dopiero programiści dołączają do ich występu tło, muzykę



itp.). Musieli więc nie tylko powiedzieć bezbłędnie swoją kwestię, ale także wyobrazić sobie całą sytuację, „oczyma duszy swojej" ujrzeć rozmówcę, gestykulując wskazywać przedmioty, których nie było... I cóż, wyszło im super.

CZEGO SŁUCHALI NASI DZIADKOWIE?

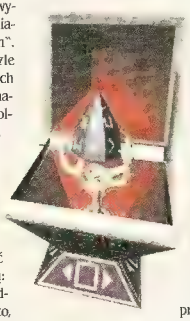
Muzyka oczywiście potęguje atmosferę lat 40-tych, choć podkładów muzycznych jest nieco za mało. Nie mówię — za mało, jak na

grę komputerową, bo jest ich dużo więcej niż w innych przygodówkach — ale za mało jak na tyle godzin grania. Może to powodować uczucie pewnej monotonii, bardzo niepożądane w grach. Ileż to razy, kiedy odchodziłem po kilku godzinach, spędzonych przy komputerze, słyszałem ciągle w uszach te brzmienia! Najbardziej nużyła mnie muzyka, kiedy przez dłuższy czas nie mogłem ruszyć z miejsca i non stop słyszałem te same utwory. Jedyna rada — nie pozwolić sobie na momenty przestoju.

ZAGADKI

To, co najbardziej fascynuje w BLACK DAHLIA, oprócz gry aktorów, perfekcyjnego wykonania technicznego i genialnego scenariusza, to zagadki. I to nie tylko te stricto przygodowe — weź przedmiot, użyj go w pomieszczeniu numer 3 itd. Chodzi o zagadki, które zwykło się określać mianem „logicznych". Układanki, puzzle i takie tam. Za ich zaprojektowanie należą się autorom olbrzymie brawa. Tak perfekcyjnie opracowanych zagadek jeszcze w historii gier nie było. Mogę to powiedzieć z całą pewnością: są piekielnie trudne. Nie oznacza to, że trzeba się godzinami doszukiwać jakiegoś absurdalnego rozwiązania, jak to często bywało w innych grach, ale raczej zastanowić się, gdzie mogą znajdować się jakieś ślady, które mogłyby pomóc w rozwiązaniu problemu. Umiejętne korzystanie z podpowiedzi, ukrytych w grze, jest podstawowym warunkiem do ukończenia jej w czasie krótszym niż 3 tygodnie. Choć osobiście uważam, że układanie kamienia z klocków jest zbyt trudne. Tu autorzy przegięli.

A zagadki mamy najróżniejsze. Są takie, w których trzeba wykazać się znajomością pisma runicznego, oczywiście na podstawie zapisków i papirusów znalezionych w czasie śledztwa. Inne to zwykłe puzzle, przy układaniu których niepotrzebna jest żadna wiedza — ot, wystarczy ułożyć klocki, co także nie jest sprawą prostą. Są też takie zagadki, przy których trzeba umiejętnie połączyć aż kilka faktów odkrytych w czasie gry, jak na przykład podobieństwo paru nazwisk.



Na interfejs również nie można narzekać, choć drobne problemy może sprawić konieczność przesuwania niektórych przedmiotów. Gra korzysta z najprostszego point'n'click, jaki tylko mógł wystąpić w przygodówce first-person-perspective z 360-stopniowym obrotem. Korzystanie ze znalezionych przedmiotów również nie sprawia trudności — jeśli staniemy w odpowiednim miejscu, wystarczy kliknąć przycisk Use, a gra sama zdecyduje, czy dany przedmiot należy komuś dać, gdzieś położyć, czy zrobić jeszcze coś innego. Po ukończeniu pewnego etapu gry niepotrzebne przedmioty oraz lokacje znikają, co pozwala zaoszczędzić dużo cennego czasu. Jim Pearson zawsze nosi ze sobą notatnik, w którym zapisuje najważniejsze informacje, choć gracz również może bazgrać w nim samodzielnie.

I NA KONIEC

Ostatnio wielokrotnie narzekaliśmy na to, że gry są zbyt łatwe, że zbyt szybko się je kończy. TOMB RAIDER 2 i właśnie BLACK DAHLIA powinny zamknąć usta wszystkim malkontentom. Kiedy zaczynałem w nią grać zastanawiałem się, czy przypadkiem nie jest zbyt trudna. Z całą pewnością nie jest ona grą przeznaczoną dla początkujących. Trudna jest, ale ma tę zaletę, że nic w niej nie bierze się „z sufitu". Wszystko jest połączone w logiczną całość, a przebrnięcie choćby kawałeczek dalej daje graczowi tyle zadowolenia i ukontentowania, że chyba warto wydać na grę 179 złotych, za które mamy zagwarantowane co najmniej 40-50 godzin gry. Nagrodą, w zupełności rekompensującą trud gracza, jest fenomenalne zakończenie. Nie radzę zaczynać zabawy, kiedy w niedalekiej perspektywie jest jakaś klasówka albo, nie daj Boże, matura czy egzamin na studia — gwarantuję, że oblejecie. Koniecznie muszę nadmienić, że cena nie jest zbyt wygórowana — gra ma aż osiem kompaktów, co jest absolutnym rekordem. Wynik, ustanowiony przez PHANTASMAGORIĘ kilka lat temu, został podbity o jedno oczko.

Koniec i bomba
Kto nie zagra, ten trąba!

P.S. Zapraszam do poradnika, który pomoże wam rozwikłać wszystkie zagadki tej wspaniałej gry. A za miesiąc — pełna historia Jima Pearsona.

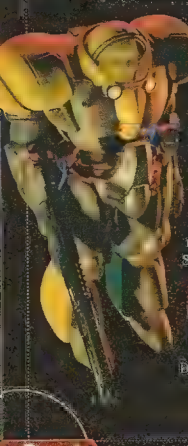
EXTREME
SZYBKIE WPROWADZENIE...
www.extreme.pl
ochroną
EXTREME-alnie
zINTERNETowanej
E-alnie skonfigurowana strefa
mocnego wrażenia
dostępna za porozumieniem stron.
Wejdź w układ!
Szalałeś przy konsolach do gry?
Spróbuj tego z EXTREME
(słowa odjazd będziesz używał
ostrożniej...)
Do pierwszych 1999 EXTREME'ów
EXTREME-alnie kultowa gra
strategiczna: niespotykane
opcje, sztuczna inteligencja.
MMX™
intel inside
pentium® II
PROCESSOR
FIGHTER
Procesor: Pentium® II 233 MHz
Płyta główna: z chipsetem LX 440
RAM: 32 MB SD RAM
Grafika: SVGA 4 MB 3D DVD
HDD: 2,5 GB
CD ROM: x 24 wykonany w nowej technologii lub DVD ROM
Karta dźwiękowa: z Wavetable
Akcelerator grafiki: Voo Doo 3 DFX
Inne: mysz Microsoft, klawiatura Win 95, obudowa ATX, 5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
Opcjonalnie: monitor cyfrowy 19/17, głośniki z Subwooferem Surround
ARTEMIS SA, 33-300 Nowy Sącz, ul. Jagiellońska 118, tel. (0-18) 444-[illegible], fax 443-71-[illegible]

STARCRAFT

Tydzień z tą boską grą wojenną i na stałe łapiesz marsową minę.

Tyle było zapowiedzi, tyle pre[illegible]ntacji... Ej[illegible]wiem [illegible] wszystko o te[illegible]? [illegible]e! Ma[illegible] rzecze bowiem hasło na pudełku — „Po StarCrafcie spodziewałeś się wiele. Otrzymasz znacznie więcej".

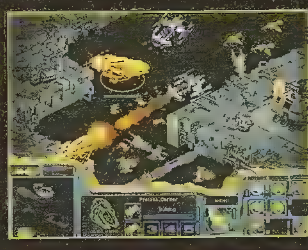
Programiści z Blizzard od dawna już zbierali pochwały za WARCRAFT 2 i DIABLO. Nie osiedli jednak na laurach, wręcz przeciwnie: komplementy dodały im skrzydeł. Jakość STARCRAFT przekracza najśmielsze marzenia. SC to nie tylko szereg nowatorskich rozwiązań i pomysłów, ale i pokaz kunsztu programistów — mistrzów kodu. Mimo, iż oficjalnie „dolną" granicą działania programu jest P90, gra z powodzeniem działa już na zwykłym 486DX2. To nie lada wyczyn, zwłaszcza, że SC brzmi i wygląda imponująco.



ŚWIATŁO I DŹWIĘK!

Akcja gry została, wzorem DIABLO, ukazana w izometrycznym rzucie. Co prawda, na początku dość trudno jest się przyzwyczaić do tego rozwiązania, lecz już po przejściu misji treningowej zapomina się o archaicznym widoku „z góry". Dzięki takiemu przedstawieniu akcji, autorzy gry mogli pozwolić sobie na wprowadzenie wielu, mających nierzadko niebagatelny wpływ na rozgrywkę, szczegółów graficznych. Tereny działań zbrojnych nigdy nie nużą jednostajnością krajobrazu. Strefy wojenne przecinane są pasmami górskimi, przeorane kanionami i rzekami. Gęste, tropikalne lasy, ruiny dawnych miast, szkielety zwierząt, pustynie, lasy, jeziora i morza — to wszystko jest w grze! To nie wszystko — bitwy toczą się także we wnętrzach wielopoziomowych baz, we wrakach krążowników kosmicznych, a nawet w ziejącym czernią bezkresie przestrzeni kosmicznej! Oprócz naturalnych wzniesień i zagłębień terenu mamy skrzące się resztkami lamp bramy, okopy, wciąż pracujące stacje nadawcze, leniwie zmieniające swe ustawienie płaszczyzny baterii słonecznych, zdemolowane posągi, a także przeróżne gatunki drzew. Od czasu do czasu pod lufę wpadnie zwierzyna, zamieszkująca wstrząsane wojną światy.

Gra została doskonale udźwiękowiona. Godzinami wsłuchiwać można się w zgłoszenia jednostek i budowli. Słuchając kwestii wypowiadanych przez poszczególnych terrańskich żołnierzy, można dojść do wniosku, że to banda masowych morderców i niezrównoważonych psychicznie zabijaków. Dla odmiany, wzniośli Protosi meldują się z godnością, zaś towarzysząca ich bataliom muzyka jest pompatyczna (ale doskonale zagrzewa do walki). Warto też wspomnieć o przerażającej



rasie Zergów, której warstwę dźwiękową stanowi imponujący zestaw ohydnych mlaśnięć, skrzeków, pisków, gulgotów i chlupnięć.

TRZEJ KRÓLOWIE

Gracze ceniący sobie charakterystyczny humor WARCRAFT mogą się srogo zawieść. W STARCRAFT nie ma miejsca na śmiech, ba — trudno o najdrobniejsze nawet uniesienie kącików ust! Atmosfera gry jest ciężka; mało który RTS był w stanie oddać klimat

wojny choćby w połowie tak zacnie, jak czyni to STARCRAFT. Intro i niektóre z przerywników filmowych niosą ze sobą humorystyczne akcenty, ale całość pozostaje śmiertelnie poważna.

W STARCRAFT występują trzy strony konfliktu. Terranie to reprezentanci Ziemi w tym potwornym konflikcie. Drugą siłą są wyniośli Protosi, wojownicy i myśliciele o imponujących zdolnościach psi. W ... wojnie biorą także udział Zergowie — insektoidalna rasa, ... jak Protosi stworzona setki lat temu przez tajemniczy lud Xel'Naga. O ile bardzo łatwo jest dopasować do siebie dwóch ... nych przeciwników, to ... porównywalnych ... ludów było ... też, każda ... ma swoje ... i słabe strony. Na ... potęgą Protosów jest ich piechota ... Zergling, ani Space Marine nie wyjdzie cało ze spotkania z ... alotą. Zergowie opanowali umiejętność regeneracji sił witalnych, lecz ich ... ewoluują w „budowle" jedynie na (łatwo rozpoznawalnej) plazmie. Terranie zwani są Nomadami, gdy ... podstawowe ... dowle m... przemieszczać się. Programiści, ... uważając ... siły ... stron, ... z uwagą betatesterów. Każdą z ras daje się grać i wygrać.

Gra podzielona została na trzy rozdziały. Każdy z nich to 10 misji z perspektywy innej rasy. STARCRAFT nie ma klasycznie regulowanego poziomu trudności, zostaje on wybrany przy rozpoczęciu danej kampanii. Swoiste wprowadzenie do właściwej gry stanowi kampania Terran; doświadczonym generałom może ona wydać się nawet zbyt łatwa. Misje nie są wymagające, ale spędzisz nad nimi wiele czasu z powodu pracochłonności zadań stawianych przez dowództwo. W większości bojów staczanych w kampanii Terran, przeciwnikami są inni Terranie. Wraz z umiejętnościami gracza wzrasta jego wtajemniczenie w arkana gry. Kampanie Zergów i Protosów przyprawiają nierzadko o białą gorączkę. Przeciwnicy zaczynają wreszcie myśleć — pozorują ataki, robią użytek ze swych rezerw, tworzą kolejne, ukryte bazy... Poza ty... musi nauczyć się kierować swym lud... czasu minie, nim kolejne „budowle" Z...w będziesz stawiać instynktownie.

Walki przyśpieszają bicie serca. Nawet w WARCRAFT II nie widziałem tak dynamiczny..., a przy tym dalekich od chaotyczności bojów! H...draliski i Zerglingi wyskakują ze swych ukrytych ...or, piechota Protoska rozrywa wrogich żołnierzy na strzępy, zaś Terrańskie transportery przenoszą kolejne zastępy marines. Po mistrzowsku opracowano podniebne boje — szczególnie duże wrażenie robią Protoskie lotniskowce, wypuszczające ze swych wnętrz eskadry myśliwców. Zestrzelone myśliwce ciągną za sobą warkocze ognia, zaś piechota ginie w kałużach krwi, śluzu i niebieskiego ognia. Wszyscy radzą sobie jak mogą — Terranie za pomocą technologii, Protosi ... Psi, zaś Zergowie ... robią ... ze swego fanatyzmu ... ności.

SIECI

... tryb SinglePlayer nie stanowi ... gry. Choć poszczególne kampanie ... wane zostały ... mysłowo, doprawdy ... mistrzowsku, to wygląda ... jednak, że autorzy ... nacisk położyli na rozgrywkę sieciową. W trybie MultiPlayer możliwe są potyczki za pośrednictwem modemu klasy ... bps oraz na ... IPX. Gra rozwija skrzydła na darmowym serwerze Blizzard — Battle.net. Szczęśliwcami są mający dostęp do sz...ego łącza — batalie są ... wyczerpujące. Nabywcy nielegalnych ... spędzą jednak nocy: każdy komplet ... opatrzony został numerem seryjnym, co zapobiega wejściu na serwer kilku posiadaczom „tego samego" cedeka.

MĄDREJ GŁOWIE DOŚĆ — POSŁOWIE

Firma Blizzard nie zawiodła rozbuchanych oczekiwań: wydała grę zróżnicowaną, dopracowaną i porywającą.

9

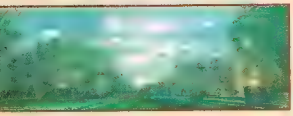
PRODUKCJA: Blizzard/CUC
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
WYMAGANIA: P-90, 16 MB RAM, 80 MB HDD

ALIEN EARTH

Coval

Obcy mają ogromną przewagę technologiczną i militarną. Dlatego też Ziemia niejednokrotnie staje w obliczu zagłady. Jednak zawsze gry dają jakaś niklą szansę na zwycięstwo, którą bohater idealnie wykorzystuje. Aż dziwne, że prawie każda gra kończy się klęską przybyszów z kosmosu. ALIEN EARTH daje niepowtarzalną szansę, by zobaczyć, co stanie się z poczciwą Ziemią po zniewoleniu gatunku ludzkiego.

Grę rozpoczynasz jako mieszkaniec wioski i zarazem rezerwatu dla ludzi. Dzisiejszy dzień okaże się dla ciebie niezbyt przyjemny.



Rada wioski oznajmi, że zostałeś wybrany na ofiarę dla przybyszów z kosmosu. A wszystko dlatego, że jesteś najsilniejszy i najszybszy (nie ma to jak mieć wrodzone predyspozycje). Po chwili znajdziesz się przed zamkniętą bramą, zdany tylko na siebie. Od tego miejsca, o dalszym losie bohatera decydujesz ty, graczu.

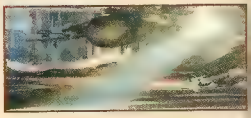
Działania bohatera jesteśmy zmuszeni oglądać w rzucie izometrycznym, co stało się chyba standardem. Wiem, że niewiele da się już wymyślić w tej materii, jednak taki sposób postrzegania „świata" powoli zaczyna się nudzić. Czemu gracz nie ma wyboru jak chce postrzegać świat? Z pewnością przyjdzie nam jeszcze długo poczekać na takie udogodnienia, ale troszeczkę ponarzekać zawsze można.

Do ukończenia ALIEN EARTH potrzeba sporej dawki zręczności, umiejętności logicznego myślenia i wrodzonej intuicji. Sposób walki zaczerpnięto z DIABLO, jednak nie jest to już wielka sieczka

wszech czasów. W ALIEN EARTH znajdziemy wiele prostych łamigłówek, które składają się na całą grę. Według mnie, tę pozycję należy zaliczyć do grona nietypowych przygodówek. Dlatego też walka w grze jest mało skomplikowana i nie wymaga jakichś specjalnych umiejętności, a część przygodowa również utrzymuje średni poziom trudności. Żeby było jeszcze łatwiej, wszystkim ważnym elementom gry można się dokładniej przyjrzeć, a gdy wskażemy jakiś przedmiot, który nie jest tylko elementem tła, zmieni się kursor myszki. Takie rozwiązanie znacznie ułatwia grę, ponieważ prawie wszystkie „zaznaczone" przedmioty do czegoś służą i wcześniej czy później trzeba ich użyć. Jak ktoś już utknie, zawsze może próbować użyć wszystkiego na wszystkim — wcale nie ma tak wiele możliwości, jak by się zdawało. Dobrze, że AE zawiera sporo zabawnych sytuacji. Co powiecie na budkę telefoniczną, do której modli się cała wioska, ponieważ myśli że to świątynia? Jeśli ktoś się chce nieźle uśmiać, koniecznie musi pogadać z wariatem zamieszkującym dżunglę. Niestety, rozmowy z postaciami zamieszkującymi podbitą Ziemię są jednostronne, mało interaktywne. Wygląda to jak przesłuchanie, rzucasz jakieś hasło np. Broń, a po chwili dana osoba mówi ci wszystko, co wie. Trochę to dziwne, że wszyscy sobie wzajemnie wierzą i bezinteresownie dzielą się informacjami. Często po wykonaniu jakiejś znaczącej akcji jesteśmy zmuszeni wrócić do jakiejś osoby i zapytać, czy przypadkiem czegoś na ten temat nie wie. I uważam to za słuszne, chociaż nieco nudne. Tak wciąż zawracać — trochę się trzeba natazić...

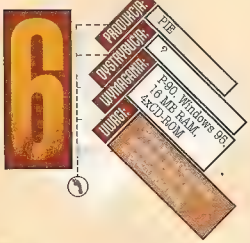
ALIEN EARTH jest dosyć mroczną grą, więc czasami trudno odnaleźć drogę wyjścia z lokacji. Co gorsza, nawet mając latarkę, nie zawsze możemy jej używać (a chyba to my powinniśmy decydować — świecić czy nie). Z drugiej strony, brak światła nadaje zabawie niepowtarzalny klimat.

Grafika ALIEN EARTH prezentuje się bardzo okazale. Ta część gry została dopracowana. Wszystkie lokacje wyglądają inaczej — być może dlatego co chwila musimy czekać, aż „doczyta" się kolejna plansza. Nigdzie nie znajdziemy



pustych, jednokolorowych przestrzeni. Wszystkie elementy w grze mają rysy, pęknięcia — po prostu różnią się. Tylko szkoda, że bohater zachowuje się zawsze w ten sam sposób, mógłby od czasu do czasu rozejrzeć się albo chociaż podrapać po... Udźwiękowienie również zasługuje na pochwałę. Efekty zawsze sugerują miejsce, w którym aktualnie się znajdujemy

np. w dżungli dają się słyszeć głosy ptaków i innego robactwa — samo życie. Właśnie „otoczka" jest największym atutem ALIEN EARTH, chociaż nie twierdzę, że jedynym. Polecam ten tytuł, szczególnie amatorom (nietypowych) przygodówek.



CZY TO JESZCZE RZECZYWISTOŚĆ

A MOŻE JUŻ FANTAZJA?

PC CD

Queen The Eye™ jest nową grą akcji z elementami przygody, w której animowane postaci scalają się w zróż nicowaną i pełną niespodzianek akcję. Efekty dźwiękowe oraz towarzysząca grze muzyka zespołu **Queen** sprawią, że ta gra naprawdę Cię oczaruje. Jednym słowem: Słuchaj i Graj!

QUEEN THE eYe

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma **IPS Computer Group Sp. z o.o.**
02 916 Warszawa, ul. Okrzeja 3. Tel. (22) 642 27 66 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69
oraz filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel. (032) 275 39 72

©1998 Queen Productions Ltd. Queen The Eye © and ™ 1998 Queen Productions Ltd. Distributed in Europe by Electronic Arts. Electronic Arts and the Electronic Arts logo is a trademark of Electronic Arts in the US and/or other countries. All rights reserved

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

LEGACY OF TIME

Tomasz Przyjemski

Przez ostatnich jedenaście lat było twoim obowiązkiem bronienie historii. Już dwukrotnie uratowałeś Ziemię przed złoczyńcami pragnącymi zniszczyć naszą przeszłość. Jesteś bardzo, bardzo dzielnym agentem...

Podróż w czasie wynaleziona została przeszło czternaście lat temu, dokładnie 15 marca roku 2315, kiedy to doktor Elliot Sinclaire skonstruował Maszynę Pegaza. Światowe władze zareagowały błyskawicznie, nakazując demontaż urządzenia i... jego odbudowę w nowoutworzonej, tajnej Agencji Ochrony Czasu, której zadaniem miało stać się chronienie strumienia czasu.

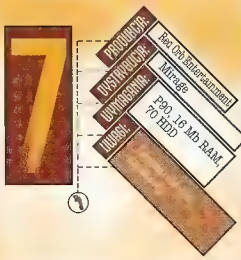
W trzy lata później, kiedy Ziemia stała u progu utworzenia kosmicznej unii z rasą Cyrollan, doktor Elliot wierząc, iż Cyrollanie w rzeczywistości chcą zawładnąć naszą planetą, zbudował kolejną czasową machinę, planując zmienić historię i zamordować ambasadora obcej rasy.

Na drodze stanął mu agent Gage Blackwood, który udaremnił plany doktora i doprowadził do uwięzienia go na jednym z księżyców Saturna. A zdarzyło się to w grze JOURNEYMAN PROJECT.

Minęło jedenaście lat....

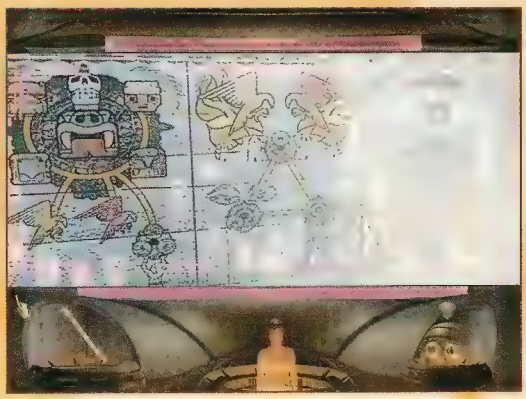
15 września 2329 ten sam Gage Blackwood sądzony był za zbrodnie przeciwko historii. Wkrótce potem, wykorzystując brak czujności personelu Agencji, cofnął się w czasie o dziesięć lat, by spotkać samego siebie. Kiedy powróciwszy stanął przed sądem, „w tym samym czasie" młodszy o dziesięć lat Gage starał się oczyścić swoje imię z zarzutów. W wyniku śledztwa okazało się, że wrobić Blackwooda chciała agentka Michelle Visard. Te wydarzenia miały miejsce w drugiej części serii JOURNEYMAN PROJECT, zatytułowanej BURIED IN TIME.

Po miesiącach poszukiwań Michelle Visard uznaje się ją za zaginioną, ale w rzeczywistości Michelle ukrywa się.



Szóstego listopada 2329 roku kiedy to Elliot Sinclair umiera w więzieniu Vega Thalon, międzyplanetarny statek ludzi i Cyrollan dostrzega na rubieżach kosmosu jak zapomniana obca rasa zbiera flotę kosmicznych krążowników i powoli zbliża się do Ziemi. Zbiega się to z rezolucją Światowego Senatu, który uginając się pod presją Kosmicznej Wspólnoty zamyka Agencję. Stojący w obliczu utraty pracy Gage po raz kolejny wykazuje niesubordynację i przenosi się w czasie, by uratować od zapomnienia w przeszłości swojego niedawnego wroga Michelle, która, okazuje się, dowiedziała się o sekrecie z przeszłości, łączącym zapomniane cywilizacje Atlantydy, El Dorado i Shangri La. Po ten sekret wyprawia się też potężna flota najeźdźców. - Tak rozpoczyna się LEGACY OF TIME.

Naszym pierwszym zadaniem jest odnalezienie Michelle, dokonujemy tego składając krótkie wizyty we wspomnianych wcześniej miejscach tuż po tym, jak dotknięte one zostały w swoich epokach historycznych zagładą. Pojawiamy się w 1262 roku przed Chrystusem wśród ruin wysoko rozwiniętej cy-

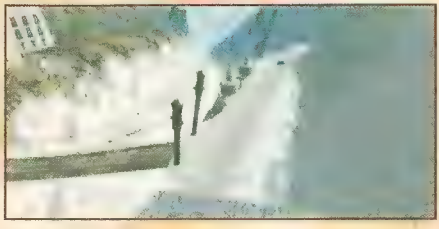


wilizacji na śródziemnomorskiej wyspie, potem w Andach w roku 524 oglądamy pozostałości dumnej indiańskiej fortecy, a na końcu w Himalajach w roku 1262 widzimy wyludniony, zniszczony i zasypywany śniegiem, niegdyś wspaniały, klasztor.

W wyniku tych króciutenkich misji odnajdujemy zaginioną agentkę, która informuje nas o swoich odkryciach. Po powrocie ambasadorka Cyrollan wyjawia nam, iż jedynym ratunkiem przed zbliżającymi się atakiem Obcych jest skorzystanie z ziemskiej technologii podróży w czasie i przeciwstawienie im zapomnianego Dziedzictwa przeszłości, zanim sięgną po nie najeźdźcy.

Ponownie musimy udać się w znajome już miejsca, tym razem jednak w przeddzień ich zagłady, kiedy to w przeszłości Cyrollanie walczyli tam z łaknącymi Dziedzictwa Obcymi.

Trzecia gra przygodowa cyklu JOURNEYMAN PROJECT porzuciła tradycyjny już „pocztówkowy engine", który raczył nas masą statycznych planów. Porzucenie odbyło się na rzecz nowoczesnego i użytego jak do tej pory w WERSALU, ATLANTIS oraz ZORK NEMEZIS sferycznego cuda, pozwalającego graczowi na swobodne rozglądanie się po okolicy, spoglądanie w dół i w górę, za siebie i gdzie tylko sobie zapragniemy. Co prawda nie jest to rozwiązanie z UNDER A KILLING MOON czy PANDORA DIRECTIVE i wciąż poruszamy się tu po prerenderowanych ścieżkach, ale w stosunku do ATLANTIS na przykład, w LEGACY OF TIME dodano miłe urozmaicenie polegające na tym, iż znakomicie czuje się trzeci wymiar, gdyż obraz kołysze się dosyć przekonywająco kiedy bohater wspina się, bądź zstępuje, albo gdy wiszącym mostem podąża ponad przepaścią. Największe jednak wrażenie robi słońce. Powoli spoglądamy w górę i widzimy kulę światła. Kręcąc naszą wirtualną głową możemy obserwować, jak chowa się ona za strzelistym obeliskiem. A blask zmienia swą jaskrawość, w zależności od tego, pod jakim kątem na słońce patrzymy, kiedy zaś wpatrujemy się weń prosto — oślepia nas! Również efekty dźwiękowe (może poza owadami w El Dorado, których natrętne bzyczenie przypominało koszmarne dźwięki pierwszego DRAGON LORE), takie choćby jak odgłosy kroków gdy idziemy po śniegu oraz krótkie muzyczne jingle stoją na wysokim poziomie.



Są też i pewne wady — na przykład widok, który wydaje się czasami trochę nieostry, nie zajmuje również (jak to miało miejsce w ATLANTIS) całości ekranu, a jedynie jego środkową część. Jest on li tylko fragmentem tego, co widzimy przez wizjer czasowego kombinezonu, a kombinezon to zresztą nie byle jaki, tylko najnowocześniejszy model, który umożliwia nam przybieranie wyglądu napotykanych przez nas ludzi. W ten sposób ogromnej wagi nabiera interakcja z granymi przez aktorów mieszkańcami przeszłości, gdyż wiele zależy od tego, jako kto zdecydujemy się z nimi rozmawiać. Przybieranie najrozmaitszych postaci daje naprawdę fascynujące możliwości, można na przykład odwiedzić żonę garncarza jako jej mąż, lub odwrotnie, jak kto woli. Gdy spotykamy nową postać, pierwszą czynnością jest zawsze uchwycenie jej obrazu i umieszczenie go w bazie danych, znajdującej się w dolnym pasku ekranu.

Po lewej znajduje się zbiór przechowywanych w specjalnej czasowej kieszeni przedmiotów, których co jakiś czas użyć nam wypadnie w terenie, po prawej zaś wkrótce pojawią się sympatyczne oczęta naszego cybernetycznego przyjaciela Arthura. Kiedy już się Arthur tam znajdzie, będziemy mieli przyjemność wysłuchiwania jego ciągłych komentarzy oraz wskazówek. Ponieważ Arthur może z czasem co poniektórym podziałać na nerwy, programiści wyposażyli nas w możliwość wybrania trybu jego pracy spośród „normalnego", „gadatliwego" i „cichego". Oprócz tego, że Arthur raczyć nas będzie spontanicznym komentarzami i żarcikami, będzie nas również czasami tylko uprzejmie informował, że ma ochotę coś powiedzieć. I tak kliknięcie na pojawiającym się co jakiś czas nad jego głową dymku spowoduje wygłoszenie przez Arthura historycznej obserwacji, zaś kliknięcie na symbol żarówki sprawi, że ów wyjaśni nam naszą obecną sytuację i zasugeruje dalsze kroki. Za nadużywanie coraz dalej idących podpowiedzi kary nie ma i tylko od nas zależy, jak dalece chcemy sobie w ten sposób zepsuć zabawę.

A zabawa w podróżowanie w czasie jest przednia. Kiedy tylko zapragniemy, możemy skierować kursor ku górnej części ekranu, co spowoduje pojawienie się tam menu trzech dostępnych epok historycznych, między którymi będziemy tam i sam podróżować. Trzy duże questy nie są od siebie niezależne i parę razy trzeba użyć przedmiotu pochodzącego z jednej epoki w innych realiach czasowych. Zagadki tradycyjnie mają zróżnicowany charakter. Czasami trzeba będzie po prostu użyć właściwego przedmiotu, a czasami rozwiązać logiczną łamigłówkę. Stopień ich trudności nie jest zbyt wielki, a w razie czego mamy zawsze do pomocy jowialnego Arthura.

LEGACY OF TIME to miła i godna polecenia gra, w której radość sprawi nam nowatorskie zmienianie postaci, oglądanie i poruszanie się po pięknie wyrenderowanych krajobrazach i zgłębianie tajemnic przeszłości. A jest co zgłębiać

IMUM FORCE

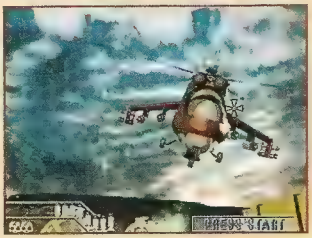
Ktoś powiedział, że teraz nie wydaje się gier słabych. To świetnie, myślałem. Z wielką nadzieją otworzyłem pudełko z MAXIMUM FORCE i stwierdziłem, jak dużo jeszcze się człowiek musi w życiu nauczyć...

MAKSYMALNY...

Zawsze należy czytać między wierszami, stwierdziłem przechodząc pierwszy etap gry. Gra to nic więcej jak typowy „celowniczek", podobny do VIRTUA COP, ale tylko jeśli chodzi o pomysł. Całe wykonanie jest niesamowicie marne, gra chwilami wręcz odstrasza.

O historii możesz zapomnieć. Najwyraźniej jesteś policjantem-mścicielem lub jakimś innym zabijaką i oczyszczasz miasto ze zbędnego elementu chuligańskiego, a przy okazji wplątujesz się w międzynarodową intrygę szpiegowsko-nuklearnobombowo-mafijno-icotamchceszjeszcze, geez! Toż to jawne przegięcie.

Równie nieatrakcyjnie jak historia prezentuje się wspomniana oprawa audiowizualna. Pamiętacie jeszcze prekursora „filmowych celowniczków", MADDOG McCREE, z (jak na tamte czasy) niesamowitą grafiką? No, pamiętacie? To świetnie, bo mogę teraz spokojnie powiedzieć, że MAXIMUM FORCE ma gorszą grafikę od wspomnianego, chwalebnego, MADDOGA. Tak, nie przesłyszeliście się. Gra sprzed prawie dziesięciu lat ma lepszą jakość video od opisywanej nowości. Już AREA 51 — poprzednik MF — była kiepska i nie miała w sobie nic atrakcyjnego oprócz fajnego tytułu. Czy producenci niczego się nie uczą? A może mają graczy za debili?



...NIEWYPAŁ

Niewypał to właściwie mało powiedziane. Gra jest totalną pomyłką. Po pierwsze: grafika do niczego się nie nadaje, a już na pewno nie do grania. Low-Res z kiepską jakością filmów. Myślę, że gdyby gra obsługiwała wysoką rozdzielczość, to nie odstraszałaby odbiorcy aż tak bardzo. Po drugie — wrogowie. Oni zamiast padać na ziemię i konać w męczarniach, czekając na serię-dobitkę, po prostu zostawiają po sobie zawsze tę samą plamkę krwi, a ich zwłoki rozpływają się w powietrzu. Często na ekranie jest kilku tych samych facetów w tych samych ubrankach i zachowujących się tak samo. W VIRTUA COP, mimo że wrogów też nie było za dużo, to dzięki grafice 3D nikt nie wyglądał tak samo. Postaci były może tak samo ubrane, ale zachowywały się odmiennie. Jeden zbój strzelał, drugi się turlał. W MAXIMUM FORCE z lewej wyskakuje koleś, z prawej wyskakuje koleś — a ja myślę sobie: w oczach mi się dwoi albo wyskoczyło dwóch bliźniaków. Żenada.

ZALETY

Nie stwierdzono, oprócz jednej. Jeśli przechodzisz grę jeden raz, jest nawet OK. Przyzwoicie grywalna (mimo że krótka i z paskudną grafiką) i choćby z tego względu można by ją kupić... ale nie za więcej niż 10 zeta. I tak MAXIMUM FORCE daleko do VIRTUA COP, jak stąd do Chin i jeszcze rzut beretem dalej.

WADY

Wszystko? Właściwie tak, oprócz jednej, jedynej ww. „nibyzalety", to jest jednorazowej grywalności. Grafika — nigdy dość powtarzania — koszmar. Kiepsko wklejeni, kiepsko grający aktorzy na kiepsko nagranym renderowanym filmie. Dźwięki nie różniące się niczym od pisków PisC Speakera. Myszka sunie po ekranie jakoś tak ślamazarnie i czasami trudno się wyrobić z celowaniem. No i na koniec największa wada: długość (a właściwie — „krótkość") MF. Ja osobiście przeszedłem grę na średnim poziomie trudności w 15 minut, a na poziomie najwyższym czas wydłużył się do 20 minut. Kupując grę oczekuję dłuższej zabawy niż ten akademicki kwadrans. P-O-M-Y-Ł-K-A. Mimo że pierwszą część VC przechodziło się w pół godziny, to gra była przesiąknięta grywalnością na maxa i można było grać cały dzień i jeszcze noc zarwać. Tu — raz przechodzisz grę w przerwie na reklamy na Polsacie i koniec, rzucasz ją w kąt i tylko żałujesz wydanych pieniędzy. Odradzam kupno tej gry, mimo że celowniczków na PC jest jak na lekarstwo. Ten

jest najgorszy jaki widziały moje oczy. Kup tylko w jednym wypadku: jeśli maniakalnie kolekcjonujesz wszystkie gry wydane na rynku polskim.

GAMBLERIADA

VI TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

NOWY ADRES !

HALA "MERA"

Bohaterów Września 6/12

http://targi.gambler.com.pl

PATRON RADIOWY: RMF FM®

PATRON PRASOWY: GAMBLER

8-10.05.98

GREIT 847-22-03

Die by the Sword

oraz uskakiwać na boki. Podczas walki można robić praktycznie wszystko. Efektywność podjętych działań zależy tylko i wyłącznie od refleksu, zdolności gracza i koordynacji jego ruchów. Podczas pojedynków należy nieustannie myśleć!

Interplay, znany między innymi z doskonałego FALLOUT, przygotował dla graczy prawdziwą gratkę. Długo oczekiwany DIE BY THE SWORD okazuje się być co najmniej tak dobry, jak było to wielokrotnie zapowiadane. Wydawca gry umiejętnie podsycał napięcie wśród oczekujących, uważając jednocześnie, aby nie przesadzić z obietnicami i imponującymi zapowiedziami. Demo gry zostało wypuszczone jednocześnie z pojawieniem się pełnej wersji programu na rynku, zaś publikowane w specjalistycznej prasie informacje spełniły swą rolę. Opracowana przez programistów z Tautrum gra wydana została w odpowiednim momencie — najwyższy czas, aby świat wypuścił wreszcie długo wstrzymywany oddech.

DIE BY THE SWORD otwiera bramy świata pełnego cierpienia, smutku i nieustannego bólu. Od dawien dawna toczone są walki — tak pomiędzy ludźmi, jak i między poszczególnymi rasami krwiożerczych bestii, demonów i potworów rodem z najstraszniejszych koszmarów. W świecie tym nie ma miejsca na miłość, zaś takie relacje jak przyjaźń zdarzają się nader rzadko. Decydującą rolę odgrywa nieodmiennie zimna stal miecza. Czuj się zatem ostrzeżony, zanim zanurzysz się krwawym szaleństwie gry. Uważaj jednak, bo mordowanie w DIE BY THE SWORD naprawdę uzależnia. Najnowsza produkcja Interplay to rozgrywająca się pełnym trójwymiarze opowieść o przygodach dzielnego wojownika, przemierzającego sieć podziemnych jaskiń i pieczar. Celem gry jest odnalezienie porwanej przez bandę potworów wojowniczki. Rycerz musi wyrżnąć w pień stające mu na drodze gangi niewielkich Koboldów, unikać ukrytych zapadni i pułapek, stoczyć pojedynki z gigantycznymi Ogrami i powstałymi z płynnego materiału skalnego istotami.

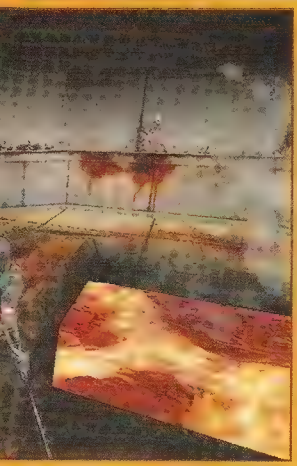
Istotą gry, jak nietrudno się domyśleć, jest walka, opracowana naprawdę wspaniale. Klawiszy zarządzających ciosami jest dziewięć, co w połączeniu z przeróżnymi ustawieniami oręża daje imponującą liczbę kombinacji. Możliwe są do wykonania wszystkie podstawowe manewry mieczem — pchnięcia, uderzenia z zamachu, gardy, sieczenie, młynki... Poza nimi, do odkrycia czeka kilka bardziej złożonych akcji, jak chociażby rąbnięcie mieczem połączone z wyskokiem. Kierowana przez gracza postać potrafi — prócz zwykłych czynności, takich jak bieganie — kucać, skakać

Wielbiciele samoczynnego uderzania w klawisze mogą mieć duże problemy z ukończeniem gry, gdyż wraz z zagłębianiem się w labirynt korytarzy i komnat spotyka się coraz inteligentniejsze bestie. Pojedynki przybierają przeróżne formy — czasem jest to uparte dążenie przed siebie

połączone z nieustannym wywijaniem mieczem, czasem krótkie, pełne napięcia zetknięcia wojowników... Nieodmiennie jednak, walki są

krwawe i brutalne — prawie każde uderzenie miecza kończy się eksplozją tkanki i purpurowej posoki. Nierzadko w ogniu walki nie widać, kto żyje i walczy, a kto stanowi już cuchnące ścierwo. Przeciwników można wykańczać na różne sposoby. Czasem wystarczy odpowiednie wymierzone pchnięcie, niekiedy uda się jednym cięciem odrąbać głowę delikwenta. Największą przyjemność sprawia jednak odrąbywanie poszczególnych członków wroga. Zapewniam, że walka z jednorękim, prawie oślepłym od upływu krwi wojownikiem wyzwala najgłębiej ukryte zapasy adrenaliny. We wszystkich utarczkach mięso armatnie stanowią Koboldy. Wredne potworki padają na ogół po dwóch mocnych uderzeniach, wydając przy tym ohydne skrzeczenia i skowyczenia. Na szczęście, wrogowie nie znikają po śmierci. Jeszcze długo po ostygnięciu ciała, można się nad nim pastwić, dźgając je i odrąbując kolejne jego kawałki. To bezczeszczenie ma wbrew pozorom swe logiczne podstawy — nierzadko wyrwana ręka bądź odcięta głowa mogą okazać się bardzo efektywnym orężem!

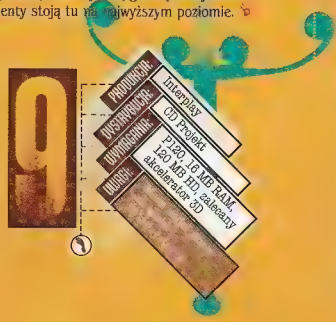
Mimo iż akcja gry rozgrywa się przede wszystkim pod ziemią, środowisko gry jest bardzo zróżnicowane. Walki przyjdzie toczyć w mrocznych, zatęchłych jaskiniach, na wyrywających po podziemnych rzekach tratwach, w salach tortur lub na stacjach przeładunkowych. Do dyspozycji wojowników oddane zostały też cztery ciekawe areny, charakteryzujące się przeróżnymi urozmaicającymi życie elementami jak rzeka lawy, wirujące ostrza lub platforma, na której spotykają się walczący, kręcąca się wokół własnej osi. Na nudę nie sposób narzekać — każda lokacja stanowi małe dzieło sztuki. Spostrzegawczy poczują się jak w raju: praktycznie kazda pieczara ma kilka tajnych wyjść lub ukrytych korytarzy, łączących ja z innymi komnatami. Niekiedy, w przejściach tych uda się odnaleźć flakoniki z napojem uzdrawiającym, kawałki mięsa bądź... kolejne korytarze, prowadzące do tajnych komnat, pełnych ułatwiających życie artefaktów.



W DIE BY THE SWORD wystąpiła plejada gwiazd fantasy. I tak — są gigantyczne, prymitywne Ogry, głupkowate Krasnoludy, tajemnicze Szkielety, tchórzliwe Koboldy, śmierdzące Orki oraz niechlujni ludzie. Wszystkie te kreatury pałają do siebie chorobliwą nienawiścią i pragną zniszczyć się nawzajem przy każdej nadarzającej się okazji. Podczas pojedynków wojownicy pokrzykują, aby dodać sobie odwagi, kpią na przeciwników, śmieją się Śmierci w twarz! Niekiedy przyjdzie krzyknąć z bólu lub wezwać Boga na pomoc. Głosy postaci nie ograniczają się jednak do butnych odzywek. Wojownicy walczą bowiem honorowo (zwłaszcza Szkielety) i dziękują przeciwnikowi za okazaną litość, gdy przyjdzie ku temu sposobność. Na ogół jednak trudno jest zwrócić na te odzywki uwagę, gdyż gracz pochłonięty jest całkowicie walką. Jak już mówiłem — i powtórzę raz jeszcze — mordowanie w najnowszej grze Interplay wciąga i po pewnym czasie uzależnia (zostaliście ostrzeżeni). Dzięki temu, gra ma zapewnioną długowieczność. Wysoki, aczkolwiek równomiernie wzrastający poziom trudności motywuje do kontynuowania gry, mimo niepowodzeń, których na początku z pewnością będzie wiele.

Na koniec należy wspomnieć o warstwie technicznej programu, gdyż robi ona spore wrażenie. Kod gry został zoptymalizowany pod akceleratory graficzne, toteż bez P133 z dopalaczem nie ma nawet po co do DBTS podchodzić. Grafika, mimo iż nie dorównuje rewelacyjnemu pod tym względem TOMB RAIDER 2, ma swój niepodważalny urok. Większość scenerii jest bowiem utrzymana w mrocznej, ponurej kolorystyce. Ściany udekorowane są spękanymi resztkami tynku, bluźnierczymi malowidłami oraz szczątkami śmiałków, którzy w przeszłości zapuścili się na te niebezpieczne tereny. Bardzo dobrze opracowane zostały występujące w grze postaci i ich animacje. Szkielety bohaterów obleczone zostały prześlicznymi teksturami, zaś ich ruchy określić można mianem co najmniej naturalnych. Wraz ze wzrostem ilości obrażeń postaci, heros zaczyna chodzić coraz bardziej nierówno, staniać się na nogach, działać mniej sprawnie. Bardzo ciekawie oddane są obrażenia wojowników, nie trzeba bowiem odwoływać się już do wskaźników ani tabel. Stan zdrowotny postaci widać jak na dłoni od razu po rzuceniu okiem na ekran monitora. Podarte ubrania, krew sączącą się z ran, kończyny obłupane z warstw mięsa mówią same za siebie. Prawdziwe arcydzieło stanowi jednak warstwa dźwiękowa programu. Prócz wspomnianych wyżej okrzyków pogardy i ryków wściekłości, DIE BY THE SWORD operuje paletą obrzydliwych mlaśnięć, głuchych uderzeń miecza o tarczę, szczęku stali itp. Bardzo dobrze opracowana została muzyka. Nastrojowe, tajemnicze kompozycje przez cały czas — nawet podczas najbardziej dramatycznych wydarzeń — pozostają na drugim planie, stanowiąc subtelne tło dla całości rozgrywki!

Programiści z Tautrum pokazali klasę, tworząc DIE BY THE SWORD. Wprawdzie gra stanowi debiut tej tworzącej dla Interplay firmy, nie sposób jest zarzucić temu fantastycznemu programowi jakiegokolwiek błędu. DIE... ma w sobie wszystko, co dobra produkcja tego typu mieć powinna — przyswajalne sterowanie, ciekawą fabułę oraz czytelną grafikę. Wszystkie te elementy stoją tu na najwyższym poziomie.



Malice

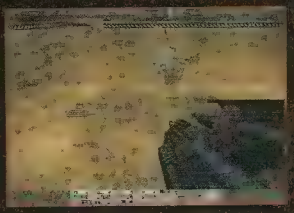
Boos Okrągluch

Quake? Była kiedyś taka gra?

Quantum Axcess jest małą amerykańską firmą, nałogowym kwakowcom znaną głównie ze swej pierwszej, mającej premierę rok temu konwersji — Shrak. Ich pierwszy produkt został przyjęty na rynku raczej chłodno, ale fakt ten tylko zmobilizował zespół do cięższej pracy — tym razem naprawdę owocnej.

Fabuła, mimo ogromnej prostoty, stanowi integralną część gry i jest jedną z niewielu rzeczy, które popychają wyczerpanego psychicznie gracza do dalszej walki ze złośliwie zastawionymi na niego pułapkami. Damage, płatny morderca, wykonuje na zlecenie pułkownika Bossmana szereg zadań (czy wspominałem o morderstwach?), za które obiecane mu są znaczne kwoty w gotówce. Każde spotkanie Damage'a z szefem obrazuje kwakowy film. Starzy gracze wiedzą, co to takiego — nakręcone wyłącznie przy użyciu engine'u gry wstawki, nierzadko dające lepszy efekt niż filmy renderowane na stacjach graficznych za dziesiątki tysięcy dolarów. Filmy nakręcone do MALICE przebijają wszystko, co do tej pory widziałem, włącznie z produkcjami Rangersów. Warto to zobaczyć.

W złośliwym świecie nie spotkacie nikogo znajomego. Ani jednego Ogra czy Shamblera. Cała trzynastka obecnych w grze przeszkadzaczy stworzona została od podstaw, z własnymi animacjami i modelami. Żadnego lamerstwa w stylu zmiany skóry na Fiendzie w celu przetransformowania go w krowę. Tutaj każda postać ma własny charakter, wygląd no i oczywiście broń — szczególnie ciepło powitałmy kij baseballowy, ulubieńca trudnej młodzieży.



Arsenał bohatera gry też nie jest ubogi. Żadna z broni nie ma swojego kwakowego odpowiednika, może poza shotgunem i wyrzutnią rakiet, które jednak wyglądają zupełnie inaczej niż ich protoplaści. Zabawa czasem jest naprawdę przednia — wystarczy wrzucić granat zapalający do pokoju pełnego wrogów, aby obejrzeć pierwszorzędne fajwerwerki. Gdyby uchować

boże, zajęto się na nas ubraniu, zawsze można użyć stojącej w pobliżu gaśnicy...

Na ilość oryginalnych pomysłów twórcy gry z pewnością nie mogą narzekać. Deskorolka, spadochron, sonda, która jest trzecim, ruchomym okiem Damage'a oraz niesamowite batyskafy — wszystko to czeka na wasze spragnione akcji dłonie. Minitodzie podwodne uzbrojone są w torpedy, które wydają wysoki dźwięk podczas lokowania się na celu. To prostu Descent pod wodą.

Dziewiętnaście leveli (plus siedem tylko do trybu deathmatch) czeka na wasze przybycie. Ostrzegam — zabawa jest naprawdę trudna. Poziomy naszpikowane są zagadkami, których rozwiązanie posuwa akcję odrobinę do przodu. Na końcu czeka nas walka z Bossem, który (jak to boss) będzie nawet dla największych mistrzów ciężkim orzechem do zgryzienia. Raczej nie obędzie się bez campowania.

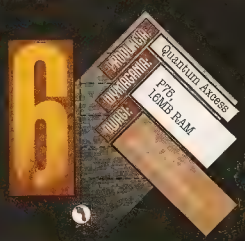
Z powyższego tekstu można by wywnioskować, że gra zasługuje co najmniej na 9. Niestety, MALICE ma też sporo niedociągnięć, które zaważyły na jej końcowej ocenie. Przede wszystkim, gra jest spóźniona. Po czterech miesiącach deathmatchowania w Quake2 załamałem się

widząc kukiełkowe animacje postaci. Do dobrego człowiek szybko się przyzwyczaja...

Wszystkie poziomy gry są szarobure. Quake była zielono-brunatna, MALICE jest szara. Na dodatek poziomy są dość kiepsko zaprojektowane — zbyt wiele tu kątów prostych. Łatwo się zgubić, co przy dłuższej grze prowadzi do frustracji i zniechęca do dalszej zabawy.

Deathmatch jest zupełną pomyłką. Podkręcony sv_maxspeed, brak JAKICHKOLWIEK kamizelek (zbroi), do tego broń umieszczona z boku. Ja się już przyzwyczaiłem (Q2), ale wiem, że dla wielu będzie to dużym utrudnieniem.

Dobra gra. Szkoda, że spóźniona i zawierająca kilka denerwujących przeszkadzajek. W potowie zeszłego roku bez mrugnięcia okiem dałbym jej 8 punktów. Czas jednak nie stoi w miejscu...



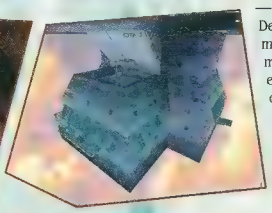
Mysteries of the Sith

dodatek do Jedi Knight

Ostatnimi czasy LucasArts żyje z dodatków.

Wpierw wydano rozwinięcie X-WING vs TIE FIGHTER, a teraz pojawiła się nowa kampania, rozbudowująca JEDI KNIGHT. Mimo że rozwinięcia przygotowano rzetelnie, ba, wydają się być lepsze niż gry-matki, to nie do końca jestem przekonany, czy traktowanie ich jako pełnowartościowych produktów jest fair w stosunku do klientów...

Akcja gry rozpoczyna się na Altyr 5 — stacji naukowo–badawczej należącej do rebeliantów. Już w pierwszej sekwencji poznajemy bohaterów — miecze świetlne krzyżują Kyle Katharn, heros rebeliantów znany z pierwszej edycji oraz Mara Jade, zawadiacka dziewoja, którą Luke Skywalker swego czasu uświadomił — to jest namówił do przystąpienia do rebeliantów. Treningowy sparing przerywa alarm bojowy — baza zostaje zaatakowana. Kyle łapie za pistolet i rzuca się w wir walki...

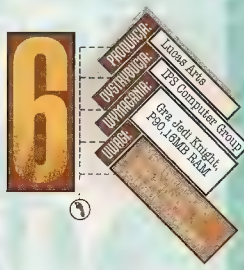


MYSTERIES OF THE SITH praktycznie w całości bazuje na „engine" JEDI KNIGHT. Wprawdzie autorzy zapewniają o licznych poprawkach, ale o żadnej diametralnej zmianie mowy być nie może. Niestety, jeśli chodzi o grafikę, dokonano tylko kilku kosmetycznych poprawek, głównie dodano trochę efektów świetlnych związanych z nowymi rodzajami broni. Oczywiście nowe epizody rozgrywają się w nowych sceneriach, ale nie można tego uznać, za rozwinięcie systemu graficznego. Dodane tekstury są przygotowane bardzo rzetelnie — tworzą doskonałą oprawę wizualną, wzbogacającą klimat gry — i tyle. Zdaje się, że mamy też większą różnorodność rozmaitych elementów graficznych. Nie wiedzieć czemu firma LucasArts nie zdecydowała się wprowadzić do gry obsługi kart 3Dfx. Szkoda...

Nowe scenariusze to przede wszystkim nowy klimat. Część misji wykonujesz jako Kyle, potem walczysz jako Mara. Tym razem misje są nieco bardziej rozbudowane, a przez to trudniejsze do wykonania. Wprowadzono do gry kamery, przez które możesz obserwować inne części bazy. Dodano nowe przełączniki, zaś ich rola w grze znacznie wzrosła. Innymi słowy, przed ukończeniem poziomu czekają cię dłuższe poszukiwania interaktywnych elementów. Wraz z wykonywanymi zadaniami poznajesz nową tajemnicę, której rozwiązanie leży w pradawnej świątyni Sith. Zapewniam, że klimat gry jest przedni. Jeśli gra JEDI KNIGHT przypadła ci do gustu, z pewnością spodoba ci się MYSTERIES OF THE SITH. Nowe misje są równie dobre, a niekiedy nawet znacznie bardziej pomysłowe niż oryginał.

Nowością w grze są przede wszystkim nowe rodzaje uzbrojenia. I tak: pistolet BlasTech DL-44, którego używa Mara i który był ulubionym gnatem Hana Solo to słaba broń, ale i tak spisuje się lepiej niż zwykły Blaster; BlasTech E-11 electroscope czyni z ciebie małego snajpera — po wybraniu tej broni możesz korzystać ze snajperskiej lunety powiększającej; Flash Bomb działa podobnie jak granaty oślepiające używane przez jednostki antyterrorystyczne — rzucasz, strzela, błyska i podstawowym zmartwieniem twoich przeciwników staje się znalezienie dobrego okulisty; Seeker Rail Detonator — standardowy Rail Detonator z tym, że miota pociski samonaprowadzające; Manual Sequencer to bomby detonowane ręcznie; Carbonite Gun to bardzo nieprzyjemne urządzenie zamrażające, które przerabia twoich wrogów na balwanki; RMF-31 Repating Blaster Cannon to kawał potężnego gnata — stacjonarny ciężki karabin maszynowy — z pewnością nie chciałbyś się znaleźć w jego zasięgu.

Poza tym w nowej edycji znacznie rozbudowano część Force Power. Teraz umiejętności jest znacznie więcej i mają zdecydowanie większy wpływ na przebieg walki. Przestudiuj dokładnie opis każdej umiejętności i naucz się ich używać. Niekiedy tylko dzięki Force Power będziesz mógł pomyślnie ukończyć zadanie. Czego ci oczywiście z całego serca życzę.

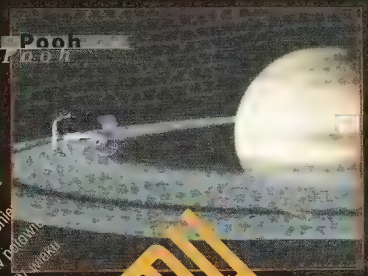


Kaviteck

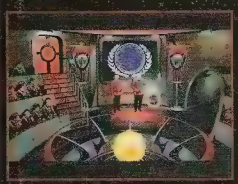
Starfleet Academy

Tu swą karierę rozpoczynał Kirk, Pickard, Sulu i Riker. Witajcie w Akademii. Co robić? Uczyć się!

Wszyscy znamy i kochamy kolejne części sagi opiewającej przygody niepokonanych oficerów Floty Gwiezdnej podczas ich międzygwiezdnych wędrówek. Gdzie zdobyli oni wiadomości pozwalające na wybrnięcie z najgorszej nawet opresji? Oczywiście, w szkole. Nie byle jakiej zresztą — studia w murach Akademii Floty będą zapewne największym marzeniem waszych rówieśników żyjących w połowie XXIV wieku.



Do Akademii trafiasz jako kadet David Forester — młodzieniec o wybitnych zdolnościach przywódczych rozległej wiedzy i wielkich ambicjach. Po twą komendę zostaje oddelegowana pięcioosobowa załoga: główny inżynier (chłopak z Kolorado, Robin Brady), dwoje nawigatorów (z Alfa Centauri i Rigla), oficer naukowy (kontynuujący tradycje Mr. Spocka Wulkanita Sturek) oraz łącznościowiec (niebieskoskóra Andorianka M'Giia).



Gra składa się z dwu elementów. Pierwszym z nich są misje ćwiczebne, wykonywane w symulatorze Akademii. Dowodzisz w ich trakcie statkami klasy Oberth, Miranda, Constitution oraz Excelsior. Co ciekawe, zazwyczaj odprawa przebiega następująco: „Z układu takiego to a takiego dochodzą niepokojące sygnały. Sprawdź o co chodzi i rozwiąż ewentualne napotkane problemy". Zatem, poza wykonywaniem rozkazów trzeba wykazać się inicjatywą. Związane jest z tym zróżnicowane ocenianie osiągnięć — można uzyskać jedynie ocenę dobrą (w przypadku zwykłego wykonania poleceń) lub też dodatkowe wyróżnienie, jeśli na przykład udało się ograniczyć liczbę zlikwidowanych statków przeciwnika czy też uniknięto skażenia jakiejś planety.

Zadania są wielorakie. Czasem chodzi o patrol, innym razem musisz uratować rasę bytującą w otwartej przestrzeni czy też... połączyć dwie części klona twego statku, powstałe po nieudanym eksperymencie z napędem nadświetlnym.

Kolejne misje są rozdzielone przez wstawki „filmu interaktywnego" (dla fanów serialu — pojawiają się kpt. Kirk, kmdr. Chekov i kpt. Sulu) — co kilka ujęć musisz dokonać wyboru sposobu dalszego postępowania. W filmie pojawią się trzy główne zadania. Po pierwsze, będziesz musiał zapanować nad swoją załogą — wzajemne animozje ujawnią się już podczas pierwszej rozmowy w mesie. A dobra załoga to zgodna załoga. I dobrze wyszkolona — niektórych studentów będziesz osobiście zaganiał do nauki. To było po drugie. Po trzecie wreszcie, stanie przed tobą problem „Awangardy" — tajnej organizacji dążącej do przejęcia władzy we Flocie i wojny z Klingonami. Konieczne będzie też wyjaśnienie wątpliwości co do ich udziału w kilku akcjach przeciw Federacji.

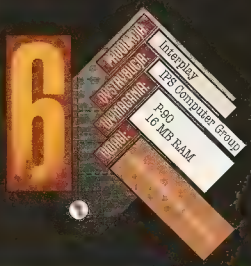
Co do jakości przerywników, to mam mieszane uczucia — brak im nieco dramatyzmu, od początku wiadomo, że akcja zmierza do nieuniknionego happy endu. Trudno tu mówić o jakiejś nieliniowości. Jeśli np. w którymś z epizodów Forrester zginie, to wiadomo, że wystarczy po prostu wczytać poprzedni zapis stanu gry i wybrać drugą z proponowanych w filmie możliwości.

Nie można oprzeć się wrażeniu, że właściwie obie części gry mają ze sobą niewiele wspólnego. To, co robisz w symulatorze nie ma wpływu na życie w Akademii i odwrotnie. Niby jest to logiczne (dlaczego fikcja tworzona dla ćwiczących kadetów miałaby wpływać na ich życie osobiste?), jednak po grze w WING COMMANDERA trudno przestawić się na taki tok myślenia.

Dostępne są też opcje gry wieloosobowej — od banalnych jak dethmatch, przez bardziej skomplikowane, w których opanowujesz kolejne planety w różnych systemach (poprzez teleportację na ich powierzchnię kolonistów), aż do misji handlowych, w których wcielasz się w postać dowódcy niewielkiej kupieckiej fregaty. Co ciekawe, podczas pewnych misji można pilotować dowolny pojawiający się w grze statek — klingońskiego Bird of Prey, federacyjnego Excelsior, romulańskiego Warbirda...

W sumie gra jest dość rozbudowana (choć nie obraziłbym się, gdyby była jeszcze dłuższa), misje odznaczają się niezłą fabułą, przeciwnicy potrafią uczyć się na twoich błędach — jednym słowem wciąga gracza na długie godziny. Brakuje jej jednak pewnego rozmachu, widocznego np. w kolejnych WING COMMANDER. No cóż — nie ten budżet. Mimo to bawić można się całkiem nieźle.

Aha, i jeszcze jedno — przez całą grę zastanawiałem się, czy usłyszę sakramentalne „Space, the final frontier..." Usłyszałem!



DOUBLE AGENT

Na każdą grę, obojętnie jak dobrą, przychodzi kiedyś kres. Zastosowane w niej rozwiązania techniczne tracą na atrakcyjności, zaś akcja przestaje wzbudzać emocje.

Dobry pomysł nigdy nie umrze.

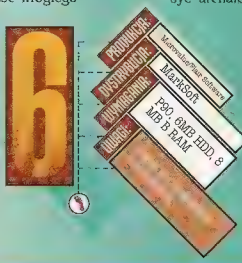
Jedyne, co zawsze przetrwa próbę czasu, to dobry i przemyślany konspekt programu. W bieżącym numerze omawiana jest DUNE 2000, czyli nowa wersja matki wszystkich strategii czasu rzeczywistego — DUNE 2. Doskonały BATTLEZONE także ukazał się pierwotnie w 1980 roku. Dlaczego o tym wspominam? Po lekturze tekstu odpowiedź nasunie się sama.

Dawno, dawno temu, na panujących wówczas na rynku „małych" Atari ukazała się SPY VS SPY. Bohaterami gry byli dwaj ubrani w prochowce szpiedzy, których zadania polegały na wykończeniu tego drugiego. „Szpieg Przeciw Szpiegowi" utrzymany był w dosyć luźnej konwencji, toteż obaj agenci mogli wykręcać naprawdę niesamowite akcje. Na porządku dziennym było więc wrzucanie przeciwnikowi bomby za kołnierz, zrzucanie na niego wiadra kwasu, tudzież porażanie prądem... Pozostawiając na boku te historyczne wspominki powiedzmy, że grało się naprawdę wybornie. Dziś, w odświeżoną wersję SPY VS SPY można uderzyć znowu, a to dzięki mało znanej firmie Flair Software.

DOUBLE AGENT zawiera w sobie esencję ówczesnego hitu na Atari. Niektóre znane z SVS pomysły zostały przez autorów rozwinięte, co dodaje grywalności tej i tak świetnej gry. Zadziwia mnogość sposobów wykańczania przeciwników. I tak: można między innymi przygnieść wrogiego agenta masywnym sejfem, złapać go w rybacką sieć (serio!), odstrzelić z dwururki, spalić, zadusić akwarium bądź spuścić w kiblu. Prócz zastawiania pułapek, mamy możliwość dynamiczniejszej interakcji z wrogiem — pojedynki na pięści i nogi stoją w DOUBLE AGENT na porządku dziennym. W stosunku do SPY VS SPY zwiększona została także liczba występujących w grze postaci. Na miejsce dwóch, różniących się jedynie kolorami strojów szpiegów, wkroczyli czterej wykręceni jak tłustoczwartkowe faworki agenci — hipiska, sobowtór Elvisa Presleya, mistrz wschodnich sztuk walki oraz palący wciąż papierosa tajniak w zielonym prochowcu. Obecność aż czterech postaci na jednej planszy w znaczący sposób zwiększa dynamikę zabawy. Zarówno spotkania jak i wpadanie w pułapki jest teraz znacznie częstsze. Istota gry na szczęście nie została zmieniona — na określonym terenie pojawiają się osoby mające odnaleźć dany, ukryty gdzieś na tymże obszarze przedmiot. Kto pierwszy, ten lepszy, zaś wróg nie śpi. Przeciwnikom można utrudniać życie, umieszczając pułapki w miejscach, w których będą oni poszukiwać artefaktu.

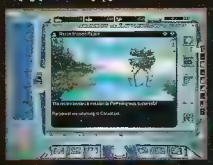
DOUBLE AGENT to fantastyczna gra, chociaż ryzykowne jest polecanie jej osobom, które nie miały dotąd styczności ze SPY VS SPY. Produkcja Flair Software jest bowiem utrzymana w dosyć archaicznej konwencji. Grafika pozostała w niskiej rozdzielczości, zaś występujące w grze animacje wydają się być zrobione w pośpiechu, niedokładnie. Trzeba jednak oddać, że środowisko, mimo iż obrazowane przez VGA, opracowane zostało nader starannie. Wnętrza i plenery są bardzo komiksowe — zabawnie powykręcane i koślawe, mają swój niepowtarzalny urok i klimat. Bardzo fajnie zostały zrobione ruchy postaci. Ostrzegam, że moment, gdy facet w prochowcu robi użytek z dwururki, zapamiętuje się na długo. Mało brakuje, aby agent przewrócił się pod ciężarem broni i wielkiego zamachu jaki wykonuje, aby wydobyć ją z przepastnych kieszeni płaszcza! Muzyka, zapisana w formacie CD Audio, doskonale pasuje do klimatu rozgrywki. Bardzo lekki, swobodny wręcz jazz stanowi świetne tło dla strzałów karabinów i zabawnych okrzyków wydawanych przez agentów.

Gra stanowi udany remake przeboju z „małego" Atari. Jej jedyną wadą jest aż nazbyt rzucający się w oczy archaizm, który może zrazić mniej doświadczonych graczy. Jednakże, nabywca SVS winien przygotować się na co najmniej kilka wieczorów wyjętych z życiorysu. Zdradzę, że ocena została przeze mnie, acz z bólem serca, obniżona — ale tylko i wyłącznie z powodu przestarzałej warstwy technicznej programu. Wielka szkoda, gdyż DOUBLE AGENT stanowi dla fanów SPY VS SPY to, co PUZZLE BOBBLE dla wielbicieli nietuzinkowego BUBBLE BOBBLE. Naprawdę szkoda.



REBELLION to druga w historii gier komputerowych strategia rozgrywająca się w świecie Gwiezdnych Wojen (pierwsza była STARWARS CHESS). Przystępując do gry najpierw musimy zdecydować, po której stronie Mocy staniemy: Jasnej, przeobrażonej rewolucyjnymi ideami Rebeliantów, czy Ciemnej — naładowanej zakutym konserwatyzmem Imperium.

Nasze wdzianko śnieżnobiałe lub smolisto-czarne przywdziejemy w dzień po tym, jak Luke Skywalker swoim desperackim atakiem radykalnie zmodernizował wygląd pierwszej Gwiazdy Śmierci — niszcząc ją w drobny pył.



Od tego momentu Galaktyka staje się teatrem działań dwóch sił, które rozpoczynają wyścig o to, która z nich zdobędzie przewagę zarówno ekonomiczną, militarną, jak i — co najważniejsze — polityczną. A wszystko po to, aby koniec końców pojmać dwie kluczowe postaci przeciwnika i zdobyć bazę wroga.

W przypadku Rebeliantów należy pojmać Dartha Vadera i Imperatora Palpatine'a oraz zdobyć stolicę, Coruscant. Imperium natomiast musi pojmać Luke'a i panią prezydent Mon Mothma oraz zająć kwaterę główną Rebeliantów. Rebelianci zyskują przewagę dzięki losowemu wyborowi lokalizacji ich kwatery głównej oraz jej mobilności. Imperium jest na gorszej pozycji startowej, jednakże dzięki władzy absolutnej jej system ekonomiczno-militarny jej o wiele wydatniejszy i jest w stanie o wiele szybciej podźwignąć ciało Imperialne z zapaści, no i tylko Imperium jest w stanie zbudować Gwiazdę Śmierci.

GABINET SZEFA

W zasadzie cała gra rozgrywana jest w jednym miejscu, czyli w kwaterze głównej obranej strony. To tutaj na olbrzymim ekranie wyświetlana jest aktualna sytuacja w Galaktyce.

A Galaktyka to — w zależności od wybranej opcji — od 10 do 20 sektorów (w sumie 100-200 systemów planetarnych). Na początku losowo wybierane są systemy deklarujące swoje poparcie dla każdej ze stron oraz te tak zwane neutralne, które w zależności od naszych posunięć przejdą pod nasze skrzydła, bądź zwrócą się w kierunku adwersarza.

Wszystko to, jak i krótki przewodnik po biurze, przedstawi nasz nieodłączny asystent-robot (C-3PO dla Rebeliantów oraz IMP-2 dla Imperium). Asystent ten będzie przez cały czas informował nas o ważnych wydarzeniach. Każde z nich zaznaczane będzie na specjalnym wyświetlaczu, z którego będziemy mogli (po kliknięciu myszą) przechodzić w dane miejsce na mapie Galaktyki.

Wszystko to przebiega w czasie rzeczywistym i aby zaraz po rozpoczęciu gry nie zacząć dyszeć niczym Vader, w każdej chwili będziemy mogli ustawić prędkość upływającego czasu. Aby jeszcze bardziej odciążyć się od pracy i mieć więcej czasu dla żony i dzieci, część obowiązków, takich jak obsługa produkcji i garnizonów wojskowych, możemy przekazać naszemu asystentowi.

Jednakże asystent, jakby wybitnie sztuczną inteligencją nie dysponował, nie zdoła pokonać podstępnego przeciwnika. Imperium odbudować lub pokonać będziemy musieli sami, a aby tego dokonać będziemy musieli odpowiednio

DZIELIĆ I RZĄDZIĆ

Budowę naszej potęgi musimy rozpocząć od podstaw, czyli od systemu planetarnego, popierającego w pełni nasze cele. Tutaj to wybudujemy kopalnie, które wydobędą niezbędny surowiec (raw materials). Następnym naszym krokiem będzie budowa rafinerii, gdzie surowiec zostanie poddany obróbce. W ten sposób zostanie wytworzona wyrafinowana masa (refined material), z której produkowane jest w Galaktyce wszystko, począwszy od spinek do włosów Lei, a na Gwieździe Śmierci skończywszy.

Do produkcji poszczególnych jednostek potrzebować będziemy odpowiednich budowli. Konieczna będzie baza treningowa dla naszych szturmowców (stormtrooperów) i jednostek do zadań specjalnych. Aby móc poruszać się pomiędzy systemami, będziemy musieli wybudować gwiezdne doki (Shipyard), w których powstawać będą zarówno wiotkie Tie Fightery czy X-Wingi, jak i olbrzymie Imperialne Niszczyciele oraz tłuste Krążowniki klasy Liberator.

Przyjdzie jednak taki czas, że nasze inwestycje sięgną zenitu i zaczniemy się zastanawiać, jak zabezpieczyć mozolnie wybudowane i sprawnie działające fabryki. Do tego celu posłużą, wytwarzane także z rafinowanej masy, galaktyczne baterie przeciwlotnicze (LNR) oraz olbrzymie generatory mocy (GenCore), szczelnie chroniące planetę polem siłowym przed atakami wroga.

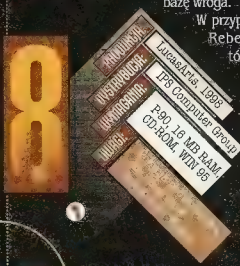
W ten sposób działających systemów planetarnych musimy stworzyć jak najwięcej, gdyż to właśnie one są wyznacznikiem naszej potęgi. Aby jednak tego dokonać, trzeba będzie rozpocząć

DZIAŁANIA DYPLOMATYCZNE

Poszczególne planety możemy zdobywać na dwa sposoby: Militarny lub Dyplomatyczny. W pierwszym przypadku wlatujemy naszą flotą do wybranego systemu planetarnego. Niszczymy statki wroga, bombardujemy cele militarne (generatory i baterie), desantujemy szturmowców i rozpoczynamy atak. W większości przypadków

stajemy się nowymi panami danego systemu. Co się jednak dzieje

z naszymi rankingami? Cóż, spadają one na łeb na szyję, w skrajnych



przypadkach powodując rozpoczęcie zamieszek, bunt, czy też przejście danego systemu na stronę przeciwnika. Owszem, powstanie i bunt można zdeptać jeszcze liczebniejszymi batalionami szturmowców, ale za jakie pieniądze...

Tak więc pozostaje nam droga mniej radykalna i błyskawiczna, za to skuteczniejsza: chodzi o wymienione wcześniej działania dyplomatyczne. I tu muszę wspomnieć o jeszcze jednym rodzaju jednostek, którego nie można wyprodukować w fabrykach, czyli o tzw. bohaterach (Characters). Bohaterami są: Vader, Luke, ale i Leia, Han Solo, generał Veers czy sam Imperator Palpatine.

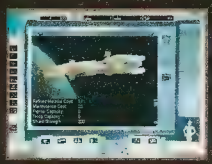
mer Luke'a z Gwiazdą Śmierci, czy też udać się na tajny kurs Rycerzy Jedi. I to wszystko w pojedynkę. Widzicie sami, że bohaterowie to jedne z kluczowych jednostek w tej grze. Jak jednak powiększyć zasób tych indywiduów, skoro nie można ich produkować?

Aby tego dokonać, trzeba będzie wystać jednego z naszych zuchów do sprzymierzonego systemu i tam dać mu misję rekrutacji (Recruitment) bohatera. W ten sposób zyskamy nowych sprzymierzeńców, czasami takich, o których nikt jeszcze nie słyszał. No chyba, że ktoś jest stałym oglądaczem komiksów wydawnictwa Dark Horse, czy też nałogowym czytelnikiem prozy Timothy'ego Zahna, gdyż właśnie z tych źródeł pochodzi większość postaci.

Ekonomia i dyplomacja załatwią nam wiele, jednakże w pewnym momencie dojdzie do decydującego starcia, od którego zależeć będzie nasza przyszłość. Co wtedy?

GWIEŹDNE WOJNY 3D

Za każdym razem, gdy dojdzie do spotkania dwóch wrogich flot, nasz wierny asystent automatycznie przeniesie nasz wirtualny obraz do danego punktu zapalnego. Tutaj po przyjrzeniu się i porównaniu sił wroga z naszymi, będziemy mogli podjąć się: wycofania z pola walki, rozwiązania konfliktu auto-



matycznie przez komputer lub też przejmiemy stery we własne ręce i za pomocą międzygalaktycznej sieci weźmiemy osobiście udział w walce.

Wybierając ostatni wariant przygotujcie się na niespodziankę. Otóż bowiem element gry, który toczyć się będzie w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej. Posługując się wygodnym w obsłudze menu, będziemy dowodzić naszymi krążownikami, Wingami, niszczycielami — całym latającym żelastwem. Walka przebiega w czasie rzeczywistym, z możliwością zatrzymania akcji, aby wydać kolejne rozkazy ataku bądź manewru taktycznego. Jest to chyba najbardziej emocjonujący element w grze, w związku z czym nie należy go sobie odpuszczać na rzecz komputera, ale przeprowadzić walkę własnoręcznie — nawet gdyby miała trwać ponad dwadzieścia minut, co może się zdarzyć w przypadkach ekstremalnych.

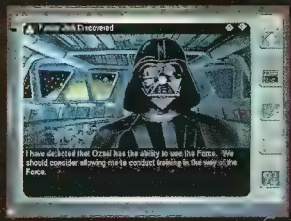
SUMA KONTROLNA

Rebellion to strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, łącząca w sobie piękno świata Gwiezdnych Wojen, jak i skomplikowaną rozgrywkę taktyczną osadzoną w trzech płaszczyznach: ekonomicznej, militarnej i dyplomatycznej.

Dzięki Rebellion można dostrzec, jak szczegółowo, wręcz skrupulatnie, zbudowany został świat Gwiezdnych Wojen — jest to duży plus gry.

Powiem szczerze, że bawiłem się przy niej bardzo dobrze dopiero od drugiego dnia grania — pierwszy dzień poświęciłem na żmudne poznawanie zasad gry, zapisanych w prawie dwustustronicowej instrukcji obsługi.

Dużą wadą gry jest brak nowych scenariuszy, nowych Galaktyk w jakich rozgrywałyby się interesu-



jące konflikty. Po tygodniu grania — tyle średnio należy poświęcić na osiągnięcie celów zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie — zaczęła mnie podstawowa rozgrywka nudzić i rozpocząłem grę w dwie osoby po kablu. Później poszukałem większych wyzwań i wszedłem na sieć, gdzie spotkałem tysiące takich jak ja...

Cóż, a może faktycznie nie ma już dzisiaj bardzo dobrych gier dla jednego gracza?

W sumie podczas gry możemy spotkać 55 bohaterów (Rebelianci mają 28, Imperium 27). Każdy z nich posiada odpowiednie umiejętności. Jeden może doskonale dowodzić szturmowcami, inny z kolei fantastycznie podburza do buntu. I właśnie dzięki takim umiejętnościom Vader potrafi skłonić mieszkańców wybranego systemu planetarnego do przejścia na jego stronę.

Dyplomacja to jednak nie wszystkie czynności jakie mogą wykonywać nasi bohaterowie. Wyobraźcie sobie, że niektórzy z nich będą musieli wypełniać misje szpiegowskie, popełnić morderstwo, powtórzyć nu-

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE,

co 20 osoba wygrywa

KONSOLE SONY PLAYSTATION,

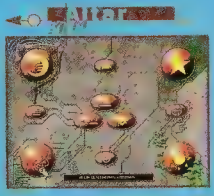
WSPANIAŁE GRY NA PC CD

ORAZ WIELE INNYCH NAGRÓD

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEC NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ 0.700 77 072

Numer miec. 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT! Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86.



Biednemu pod górkę do szkoły i Wicher Wojny w komputerze.

WARWind 2: HUMAN ONSLAUGHT

Znowu pojawił się kolejny RTS. Mimo iż ten gatunek jedna sobie co raz to więcej zwolenników, ukazują się także i takie produkty, które powodują, że niejednokrotnie gracz popada w chorobę nerwową, przeklina sprzedawcę i złorzeczy na samą grę.

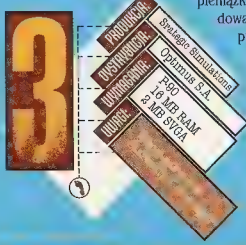
Jedną z takich gier powodujących, iż spokojny użytkownik komputerów PC zaczyna nagle zalewać się łzami i już po kilku partyjkach znajduje się u psychiatry, jest WAR WIND 2: HUMAN ONSLAUGHT.

Do wyboru mamy dwa plemiona humanoidów Marine i Descendants oraz robalopodobnych Overlord i dziwacznych S.U.N. Każda z tych nacji ma swoje własne jednostki bojowe i występujących w licznych misjach przywódców-bohaterów. Wielu z nich posiada specjalne zdolności, które mają ułatwiać walkę zwyczajnym żołnierzom. Takimi specjałami są między innymi pieśni wojenne, które powodują lepszą walkę naszych jednostek, a także możliwość przekabacania cudzych jednostek na naszą stronę. Przynajmniej tak twierdzą autorzy, gdyż mnie udało się jedynie w ten sposób zrekrutować bezrobotnego wieśniaka, a gdy chciałem to uczynić na cudzym żołnierzu, ten odpowiedział mi spokojnie „Odejdź, nie mam z tobą ochoty rozmawiać!". No cóż, pomyślałem, może trzeba ponowić próbę. Spróbowałem jeszcze raz. Nim się obejrzałem, gość wyjął giwerę i zaczął ładować w mojego bohatera kilogramy śrutu. Widocznie mój hero nie był wystarczająco wygadany.

Im więcej masz jednostek (niezależnie jakich) tym jesteś potężniejszy i z tym większą lekkością wygrywasz bitwę. Bardzo się zdziwiłem, gdy zaatakowałem jednostką powietrzną Overlord zwykłego wieśniaka S.U.N. a ten... zniszczył mój bojowy samolocik! Motyką chyba...

Interfejs gry też pozostawia wiele do życzenia. Klikając lewym klawiszem myszki na wybranej jednostce zaznaczamy ją „na stałe", a klikając na innej — dopisujemy ją do tej pierwszej. W ten sposób tworzymy grupy. Żeby więc wydać rozkaz innemu żołnierzowi i przy okazji nie zakłócić wykonywania misji innemu, trzeba najpierw kliknąć kilka razy prawym klawiszem myszki by rozstać się (zerwać komunikację) z jednostką, której wcześniej wydaliśmy rozkazy. Uff... jakie to męczące... Taki sposób kierowania wojskiem niejednego generała przyprawi o wrzody na dwunastnicy.

Co do samej strategii, oczywiście w grze występują także pieniążki i surowce. Surowce (dziwnie wyglądające roślinki) zbierają wieśniacy, natomiast pieniążki mogą znajdować i zbierać prawie wszyscy. Ciekawe jest to, iż zapasy pieniędzy mogą być wykradane przez, od czasu do czasu niewidoczne, czerwonookie, szablozębne... zajączki. Po co zajączkom kasa? Któż to wie, może na marchewki. Trzeba jednak przy magazynie postawić straże i założyć alarm.



Na terenie gry bohaterowie mogą także znaleźć inne przedmioty, które dają im np. większą wytrzymałość lub siłę. Przydaje się to, gdyż pod koniec każdej partii można przenieść do następnej gry wybrane jednostki.

Interesujące wydaje się też być to, iż do budowy np. Gun Car przez ludzi nie potrzeba fabryki, ale wystarczy mieć wynalazcę, który to jak poczciwy McGyver potrafi zrobić z wkładu do długopisu, dwóch kamieni i kaktusa samochód bojowy. Uuuuu... COOL.

Poza tym, czy bohater nie może mieć dobrej spluwy? Od razu mi mina zrzedła, gdy podczas pierwszej misji ludźmi za dowódcę miałem dziadka na wózku inwalidzkim, który do własnej obrony miał jedynie starczą laseczkę. Ludziska, to jest dyskryminacja starszych osób. Dziadkowie wszystkich krajów łączcie się. Czy wy nie możecie mieć też pod ręką porządnego obrzyna, tylko na wroga z kawałkiem patyka wyruszać?!

A więc — czy WAR WIND2 można polecić łagodnym i spokojnym miłośnikom RTS? Cóż jeśli chcecie znaleźć przyczynę, dla której moglibyście się trochę pozłościć, powyrywać futerko z ulubionego misia, w końcu pogryźć myszkę i znaleźć się u psychologa lub psychiatry, proszę bardzo, bierzcie WAR WIND2 dziesiątkami.

SEMPER fi

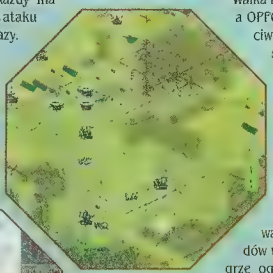
Z gry wynika, iż Marines są świetni tylko dlatego, że mają... tępych przeciwników.

Sathorn

Jeśli wymienilibyście znane sobie najsławniejsze na świecie formacje wojskowe (poza specjalnymi), na pewno wśród nich znaleźliby się Marines, amerykańska piechota morska. Jej znakomicie wyszkolone formacje, działające na lądzie, morzu i w powietrzu od 200 lat, to doborowe oddziały, gotowe do natychmiastowego działania w jakimkolwiek zakątku naszego globu. Najprostszym sposobem na poznanie tych oddziałów w akcji ma być rozgrywka na stanowisku dowódcy batalionu USMC (United States Marine Corps — Korpusie Marine Stanów Zjednoczonych) w grze SEMPER FI.

Strategia rulez! Nic, nawet najlepsza przygodówka nie podnosi tak aktywności mózgu jak taktyczne rozgrywki, planowanie ataku czy oskrzydlanie wroga. W przygodówkę można zagrać tylko raz (no, od biedy ze trzy razy), a dobra strategiczna gra nie nudzi się nawet po miesiącu. Czy dotyczy to również SEMPER FI?

Dobre, stare „heksy" — ech, mam czasem wrażenie, że one nigdy nie przestaną się ukazywać. SFI nie odbiega w niczym od całej rodziny gierek „w sześciokącie". Rozgrywka toczy się na zasadzie „najpierw ja się ruszę wszystkimi — potem ty", czyli każdy ma swoją turę ruchu, ataku podzieloną na fazy. Gracz ma oczywiście możliwość przerwania w dowolnym momencie fazy/tury i oddania przeciwnikowi inicjatywy (osobiście nie polecam!). Można grać przez wszystkie możliwe do wyboru sieci i połączenia albo z własnym komputerem w roli wroga. Zarzucono natomiast grę przez e-mail, prawdopodobnie ze względu na niejednorodność faz ruchu.



Dlaczego? Już wyjaśniam — dla każdej jednostki (plutonu) ważne jest dowództwo kompanii. W czasie tury na początku pierwszej fazy rusza się jedna kompania z podległymi plutonami, a kto się ruszy następny, zależy od komputera — czyli trzeba bardzo uważać, co i gdzie się rusza, bo nie ma w tym dowolności. Nie można np. w jednym końcu mapy przesunąć czołgu, a w drugim piechoty.

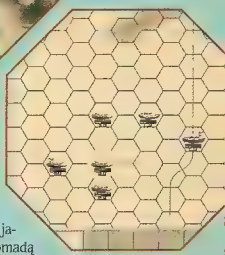
Grafika nie zachwyca. Mogłaby być o wiele bardziej realistyczna — a to zwykła plansza z zaznaczeniem dróg, rzek i miejscowości. Oczywiście z poziomu menu (notabene znajdującego się z prawej strony, co nieco przypomina Command & Conquer) można wyświetlanie rzek itp. wyłączyć lub włączyć. Animacje również bardzo skąpe (wybuchy podczas strzelania do jednostki), do zobaczenia tylko w powiększeniu, pomniejszając obszar pola bitwy tracimy i tę mizerną atrakcję. Nie ma również w co się wsłuchać, muzyka i efekty nie oddają realiów walki ani nie wprowadzają w nastrój.

Walka rozgrywa się zawsze między USMC a OPFOR (Opposing Force — Siły Przeciwnika). Zostało to sprytnie pomyślane, nie ma konkretnej nazwy, a walczy się z armią podobną do standardów Trzeciego Świata, czyli swoisty miszmasz — wrogowie wyposażoni są w sprzęt pochodzący z Zachodu oraz byłego ZSRR. Jak przystało na nowoczesne konflikty, boje toczysz nie tylko w terenie pustynnym, równie dobrze możesz posmakować ostrego mrozu albo żądeł owadów w dżungli. Zresztą nie jesteś w tej grze ograniczony do kilku lokacji, ale o tym za chwilę.

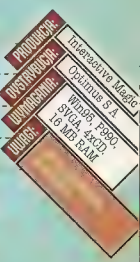
Jako dowódca batalionu musisz się wykazać: autorzy postawili do przejścia trzy kampanie (Korea, Kuwejt i Pantelleria) i 15 pojedynczych misji. Natomiast jeśli przejdziecie całą grę (lub nie), macie możliwość skorzystania z bardzo ciekawych narzędzi. Chyba nikogo nie zdziwię pisząc, że chodzi o edytor scenariuszy i map? Korzystając z nich można napisać własny scenariusz i zbudować własne mapy. Lecz czy można to zaliczyć do zalet? Dzisiaj gra strategiczna MUSI mieć narzędzia, które nie pozwolą jej zestarzeć się i umrzeć. Obecność edytorów i kreatorów, to dzisiaj wymóg dobrej gry, a nie super, hiper, mega cool dodatki, którymi firma puszy się w folderach reklamowych. Jako ciekawostkę podam, że Interactive Magic zaproponowało wszystkim, którzy tych narzędzi będą używali, aby wysyłali na adres firmy swoją twórczość.

Najlepsze prace umieszczone zostaną na stronie webowej IM.

Edytory i inne bajery nie zatuszują fatalnej sztucznej inteligencji (AI) użytej w grze, sposób prowadzenia rozgrywek przez komputer mógłbym porównać do... sam nie wiem, do kogo albo czego można to porównać. Czołgi przeciwnika jadą zazwyczaj całą gromadą w kierunku punktów bonusowych i taktyki w tym manewrze za grosz! Ataki również nie błyszczą geniuszem, komputer wykonuje je metodą „kupą mości panowie".



Cóż, mogłoby być fajnie — ale nie jest. Szybkość działania gry czy różnorodność sprzętu do walki nie zrekompensuje cienkiej inteligencji komputera. Nawet opcja multiplayer nic nie zmienia — kiepska, archaiczna grafika i równie marna muzyka wystarczą, by skutecznie odstraszyć graczy od SEMPER FI



BATTL

RoooS

Szczelanka? Strategia? A może wielbłąd? „Quake2 meets Red Alert", krzyczą reklamy. Stosując taką logikę ... by

Ech, te wczesne lata osiemdziesiąte... któż by ich nie kochał? Rankiem z łóżek wyrywały nas (lub naszych rodziców) ryczące silniki czołgów, a wieczorem do snu kołysały miarowe kroki patrolujących podwórka żołnierzy, pilnujących przestrzegania godziny milicyjnej. Półki sklepowe uginały się dosłownie pod ciężarem octu i słoniny. Niektórzy ważni ludzie dostawali nawet darmowe wakacje w górskich hotelach, dla odpoczynku od ich codziennego, bardzo aktywnego życia. To były czasy...

Na zgniłym, imperialistycznym zachodzie, firma Atari produkowała kolejne urządzenia służące ogłupianiu społeczeństwa — automaty do gry. Jeden z nich pozwalał jeździć czołgiem — prawdziwym czołgiem, z oddzielnym napędem na każdą gąsienicę! Wymarzona zabawka dla młodego chłopca. Automaty trafiły w końcu także do Polski i wtedy to Gregorious z Hammerem podjęli życiową decyzję — każdy z nich postanowił, że zostanie Jankiem Kosem.

ŻELAZNA KURTYNA

Rok 1952 był rokiem szczególnym. W okolicach cieśniny Beringa zanotowano deszcz meteorytów, który miał na zawsze odmienić losy Ziemi. Fakt ten, przyćmiony wydarzeniami na półwyspie Koreańskim, nie uszedł uwagi uczonych dwóch państw-potęg nuklearnych: ZSRR i USA. Próbki wydobyte z dna oceanu przyniosły sensację — zawierały kawałki nieznanej substancji, nazwanej biometalem, posiadającej niespotykane na Ziemi cechy. Metal ten wykazywał ślady inteligencji!

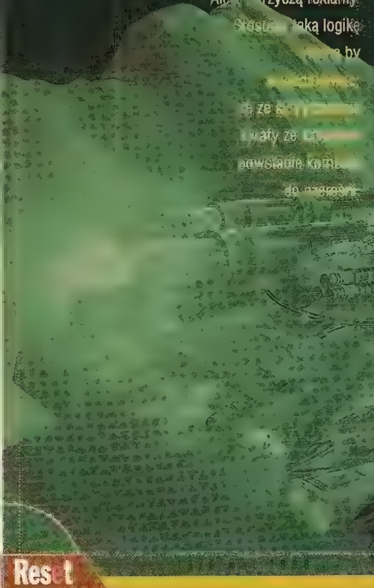
Skąd wziął się na niebieskiej planecie? Prawdopodobnie na skutek eksplozji potężnego, większego od Ziemi, statku kosmicznego Obcych. Fragmenty wpadły w pole grawitacyjne większości planet Układu Słonecznego i zakopane w piasku czekają na swoich znalazców.

NSDF (Amerykanie) i CCA (Sowieci) nie marnowali czasu. Przejęcie kontroli nad surowcem o tak wielkim znaczeniu strategicznym było kluczem do zwycięstwa w zimnej wojnie. Na długo przed Armstrongiem, który postawił rzekomo pierwszy krok na Księżycu, po ciemnej stronie naszego satelity zbudowano bazy wydobywcze i eksploatowano złoża aż do ich wyczerpania. Później powstały kopalnie na Wenus, Marsie i czterech innych planetach. W kosmosie toczyła się prawdziwa, bardzo gorąca, wojna. Ginęli ludzie.

STRZELANKA

Zadaniem gracza w Battlezone jest pokonać sowieckich pretendentów do biometalu na każdej z siedmiu planet i księżyców. Większość czasu spędza się latając którymś z poduszkowców lub biegając (pieszo) po powierzchni ze snajperską strzelbą w dłoni. Element zręcznościowy jest w grze bardzo ważny. Po prostu, część misji nie wymaga planowania i wymyślnych taktyk — trzeba tylko gdzieś polecieć, po drodze rozwalić wszystko co się rusza, a następnie wrócić do bazy z odzyskanym artefaktem lub innym kluczowym przedmiotem. Najtwardsi nawet stratedzy, o szybkim umyśle ale nieskoordynowanych ruchach, będą mieli duży kłopot ukończeniem gry.

Kierować można wszystkim, od pojazdu zwiadowczego, przez różne rodzaje czołgów, transporterów itd., aż do wieżyczki obronne. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy i klawiatury, w sposób dobrze znany



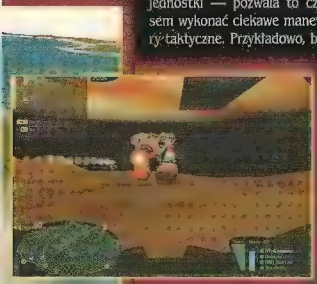
8

PRODUCENT: Activision
DYSTRYBUTOR: LEM
WYMAGANIA: P-100, 16 MB RAM
UWAGI:

E ZONE

każdemu kwakowcowi. Wsiadłem do antygrawitacyjnego czołgu (wszystkie pojazdy w grze są „poduszkowcami") i w pięć minut czułem się jak u siebie w domu, czyli w Quake. O to chodzi!

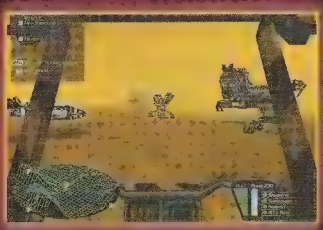
W miarę upływu czasu trzeba będzie produkować w zbrojowni lepszą broń. W późniejszych misjach, podstawowymi działkami można przeciwnika co najwyżej podrapać, upgradować można też inne jednostki — pozwala to czasem wykonać ciekawe manewry taktyczne. Przykładowo, bę-



dąże w dziesiątej misji, drogę blokował mi walker (coś w rodzaju mecha) chroniony przez wieżyczkę i kilka myśliwców. Do dyspozycji miałem trzy zwykłe czołgi (w tym mój własny) i jeden lekki. Każdy z nich miał już tylko połowę amunicji i podstawowe działka. Ja byłem zdolny wykonać jeden strzał z Thumpera (wywołuje małe trzęsienie ziemi i zwala na moment z nóg Walkera). Po kilku nieudanych próbach ataku, kazałem czołgom udać się do pobliskiego wąwozu. Zbrojownia w tym czasie wyprodukowała zapasy amunicji, najlepsze działa oraz pakiety naprawcze. Ponowny szturm na przyczółek wroga trwał dosłownie sekundy. Bez żadnych strat własnych.

STRATEGIA

Strategiczna część Battlezone jest ciekawsza od dość przeciętnej części zręcznościowej.



Podstawową, najcenniejszą jednostką, jest Recycler. Z kawałków biometalu produkuje on podstawowe urządzenia, które z kolei mogą budować zaawansowane konstrukcje. Utrata Recyclera to katastrofa — przeważnie oznacza koniec gry. Jeżeli jednak mamy tę jednostkę, możemy odbudować się po ataku dosłownie „od zera".

Budowli jest kilkanaście rodzajów. Najważniejsza z nich to fabryka, mająca wyłączność na produkcję pojazdów wojennych (czołgi, bombowce, pojazdy zwiadowcze, walkery itp.). To właśnie tutaj zbudujecie swoje siły naziemne, które pomogą wam rozprawić się z przeciwnikiem.

Denerwującym ograniczeniem jest dostępna graczowi liczba jednostek jednego typu. Otóż może być ich najwyżej... dziesięć. Oznacza to, że nie zbudujecie więcej niż dziesięć pojazdów wojennych, wieżyczek obronnych i dział dalekiego zasięgu lub zbieraczy biometalu. Ograniczenie to jest szczególnie bolesne w przypadku przeprowadzania dużych ataków — dziesięć czołgów naprawdę nie zrobi wrażenia na dobrze bronionej bazie.

Z drugiej strony, takie postawienie sprawy zmusza do myślenia. Pamiętam jedną z misji na Wenus: mój znajomek Yasz (swoją drogą świetny w Totala) wybrał się do bazy wroga eskadrą bombowców i okupując atak dużymi stratami, wyczyścił całą obronę. Ja z kolei zbudowałem cztery działa, obstawiłem je trzema wieżyczkami i pięcioma czołgami, a następnie wgniotłem Sowietów w glebę z dystansu, nie tracąc żadnej jednostki. Przyjemność mniejsza, ale efekt zabójczy.

ZAGRAJ ZE MNĄ, MAMO

Gry nie oferujące trybu multiplayer są dzisiaj rzadkością. Battlezone nie jest wyjątkiem — można nawet powiedzieć, że pozytywnie wyróżnia się z tłumu. W kilka osób można grać na dwa sposoby: deathmatch, w którym gracze dysponują tylko czołgiem i własnym refleksem oraz strategy, kiedy to można budować normalną, dobrze wyposażoną bazę.

Początkowo BZ przyćmiła popularnością nawet Quake2 (w grywalniach, oczywista), jednak po dłuższej grze wyszły na jaw pewne niedociągnięcia. Rozgrywka sprowadza się głównie do opanowania na początku gry możliwie największego terenu (czyt. złóż metalu), podobnie jak w Z. Scrap szybko się kończy i przeważnie ten, kto zbierze

go więcej od przeciwnika, wygrywa.

Poza tym, BZ wydaje się być grą „jednego ataku". Ze względu na wspomniane ograniczenie do dziesięciu jednostek, każdy duży rajd wroga może zakończyć życie naszej bazy. Jeden udany atak na Recycler przeważnie oznacza koniec gry. Z drugiej strony — w Totalu też kończy się grę po utracie commandera i jakoś nikt nie robi z tego problemu...

Battlezone jest grą świetną. Fabuła bardzo wciąga, misje nie są kosmicznie trudne (gram na Medium), zabawa w kilka osób jest bardzo przyjemna. Nieliczne błędy (jednostki wychodzące poza mapę lub blokujące się, radar) zostaną poprawione w nadchodzącym patchu, który powinien być dostępny w momencie gdy czytacie te słowa. Activision, znowu wam się udało!

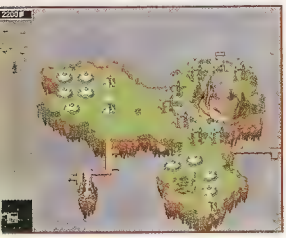
NETSTORM
ISLANDS AT WAR

Strategie czasu rzeczywistego są obecnie najpopularniejszym gatunkiem gier. I nic dziwnego — proste zasady i ogólna przystępność dla użytkownika zjednały im rzeszę wiernych fanów. Niestety, mało który z wydawanych masowo RTS-ów wybija się ponad szarą przeciętność. Wprawdzie zmienia się wygląd jednostek i miejsce akcji, jednak podstawy pozostają wiecznie takie same. Z tym większym nabożeństwem należy podejść do NETSTORM — gry wykręcającej ideę RTS o 180 stopni.

Już dawno gra nie wywołała u mnie takiego uniesienia.

BEZKRES

Wyobraź sobie bezkres powietrza, olbrzymią wolną przestrzeń. W przestrzeni tej unoszą się majestatycznie tysiące wysp — mniejszych bądź większych wykwitów stałego lądu. Żyją na nich ludzie, podzieleni na plemiona wyznające potęgę jednej z trzech boskich Furii — Gromu, Deszczu bądź Wiatru. Każda społeczność ma swego lokalnego kacyka, zwanego Wysokim Kapłanem. Jedynie on jest w stanie wznosić nowe budowle i składać ofiary z wrogich kapłanów na ołtarzu Furii. Tak też, plemię pozbawione Kapłana nie ma większych szans na przetrwanie. Świat Nimbus wstrząsany jest trwającą od wielu wieków wojną pomiędzy wyznawcami Furii. Na ołtarzach skonało już wielu Kapłanów — najwyższy czas zaprowadzić nowy porządek i strącić wyznawców niewłaściwych Furii w otchłań. Każda z boskich patronek oferuje swym czcicielom inne rodzaje budowli i armii. Na przykład, plemię Pioruna charakteryzuje potęga i porażająca wręcz siła, zaś mocną stroną czcicieli Wiatru jest imponująca szybkość i zwinność ich jednostek bojowych.

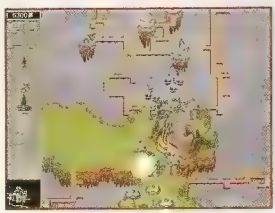


Z racji, iż przestrzeń każdej z wysp jest ograniczona, Nimbianie opracowali technikę budowania mostów łączących wszystkie skrawki stałego lądu. W każdej chwili, do dyspozycji gracza jest kilka fragmentów mostu — kolanka, rozwidlenia, przedłużenia... Na miejscu pobranego elementu pojawia się nowy, inny. Na szczęście, kładzenie mostów nie pociąga za sobą finansowych konsekwencji. Kładki muszą być jednak lokowane z rozwagą, gdyż niestabilne lub nie połączone z niczym mosty mogą się zawalić.

Rozgrywka w NETSTORM jest naprawdę zadziwiająca. W przeciwieństwie do konkurencyjnych tytułów, gdzie gwarancją sukcesu było zalanie wroga potężną armią, w NS istotne jest odpowiednie rozmieszczenie jednostek. Większość z nich bowiem jest całkowicie niemobilna i potrafi strzelać jedynie w określonych kierunkach. Na przykład, potężne Działa Słoneczne plują ogniem w cztery strony świata, zaś Działa Gromowe strzelają tylko w wybranym na początku kierunku. Trzeba jednak pamiętać, żeby jednostki znajdowały się w obrębie promieniowania Świątyni Furii — jedynie wtedy bowiem będą miały wystarczającą do działania energię. Bardzo dobrym wynalazkiem są występujące w trzech odmianach Generatory (Gromowe, Deszczowe bądź Wiatrowe), które poszerzają pole promieniowania Świątyń. Fundusze na ich budowę czerpane są z Burzowych Gejzerów, unoszących się na ogół nieopodal wysp. Wydobywane z nich Burzowe Kryształy są bardzo cennym materiałem.

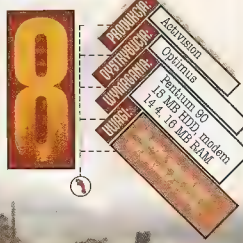
GRUPOWO

Mimo, że NETSTORM oferuje aż trzy ciekawe kampanie, najlepiej sprawdza się na Sieci. Serwer Activision (wydawcy gry) bardzo przypomina swą strukturą Battle.net. Tak samo, jak maniacy DIABLO lub WARCRAFT 2, fani ISLANDS AT WAR mogą ze sobą rozmawiać na otwartym kanale, łączyć się w sojusze... Żądni wrażeń administratorzy wysp podłączają się do specjalnego Pierścienia, stanowiącego schematyczny obraz areny walki. Osoba która pierwsza dotrze do niego, zostaje tzw. Battlemasterem. Battlemaster może modyfikować niektóre zasady i wymagania dotyczące rozgrywki, jak chociażby te dotyczące prędkości jednostek. Na komendę Battlemastera rozpoczyna się także podniebna rzeź. Bitwy mogą być rozgrywane w maksimum osiem osób. Sieciowe batalie w świecie Nimbus przypominają nieco zabawę w kropki. Porównanie to przychodzi na myśl przy kładzeniu kolejnych partii mostów otaczających wyspę, bardzo ważne jest bowiem nie dopuszczenie do tego, aby przeciwnik zdołał opleść twoją wyspę swoim mostem. Brak miejsca na rozmieszczenie stoczni, stacjonarnych dział lub generatorów oraz odcięcie od Burzowych Gejzerów równają się sromotnej porażce.



Reasumując NETSTORM jest bardzo dobrą grą. Stanowi klasę samą w sobie — głównie ze względu na ambitne podejście do tematu RTS, przy jednoczesnym zachowaniu prostych i przejrzystych zasad. Trzeba jednak pamiętać, że ISLANDS AT WAR zaprojektowana została z myślą o multi-mayhem. Tryb single player, jakkolwiek ciekawy i emocjonujący, dość szybko się nudzi.

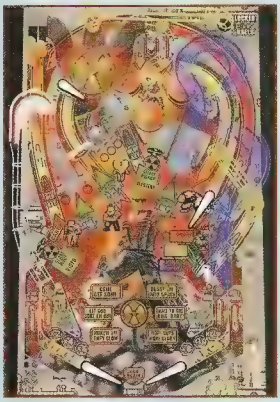
Krótko mówiąc — jeżeli walczyć, to nie indywidualnie.



BALLS OF STEEL

Monopol na robienie stołów bilardowych na PC skończył się wraz z 21 Wiekiem.

Umarł król niech żyje król. Tak w paru wyrazach można określić to, co dzieje się teraz na rynku gier ze srebrnymi kulkami. Oto król pinballi padł: firma 21 Century została rozwiązana, po prostu przestała istnieć. Jako że natura nie lubi próżni, miejsce dotychczasowego króla zajął interaktywny regent z jajami ze stali.



Mamy, jak sądzę godnego, następcę kultowych produktów 21 Century — grę firmy GT Interactive pod tytułem BALLS OF STEEL co w wolnym tłumaczeniu oznacza kule ze stali, a w przekładzie nieco frywolnym — jaja ze stali właśnie.

Do dyspozycji dostajemy 5 stołów: mamy tu Duke Nukem, Mutation, Fire, Darkside i Barbarian. Omówmy owe stoły po kolei.

Duke Nukem — tego pana nikomu chyba nie trzeba przedstawiać. Duke jest muskularnym gościem, pragnącym lejącej się strumieniami krwi Obcych i coraz to nowego uzbrojenia. I pod takie gusta stworzony został stół. Jest pełen wybuchów, ukrytych dostępów i czyhających tam i siam potworów. Cała oprawa stołu Duke Nukem jest bardzo „huczna" — zarówno pod względem dźwiękowym jak i wizualnym.

Mutation to stół poświęcony genetyce. Wprawdzie nie znajdziemy tu owcy Dolly, ale np. w dziwnym, przypominającym drzewo, a stojącym pośrodku stołu elemencie, rozpoznamy cechy naszego znajomego z niedawnej gry-hitu – Abego. Mutation wykonany jest bardzo ładnie, połacie zieleni na pewno uspokoją gracza, za to szybka akcja podniesie mu poziom adrenaliny w organizmie. Ogólnie jednak chodzi o to, aby bezpiecznie przeprowadzać eksperymenty, a gdy jeden czy drugi eksperyment ucieknie nam spod kontroli... to cóż, musimy unicestwić nasze biegające po laboratorium dzieło, albo to my staniemy się dla niego pożywką.

Stół Fire ma w sobie coś z filmów sensacyjnych jak np. Szklana Pułapka 2. Są bomby, porywacze, policja, szaleniec uzbrojony po zęby, duże pieniądze i małe awanse, a pośrodku tego wszystkiego jesteś ty. Twoje zadanie... no cóż, to tylko walka ze złem i zdobywanie po drodze awansów, a jak się uda to i odzyskanie okupu. Niespodzianek możesz spodziewać się na lotnisku, gdzie prześwietla się bagaże. Zazwyczaj są to miłe niespodzianki. Choć czasami ktoś podłoży bombę, a wtedy będziesz musiał ewakuować ilu się da pasażerów. Poza tym stół jest naprawdę bombowy i pełen pomysłów, chyba jeden z ciekawszych.

I kolejne pole zmagań — Darkside. Teraz do czynienia będziemy mieli z wrednymi kosmitami czy nawet ich całą szarańczą. Pewnie domyślacie się, że ową inwazję trzeba zmieść z pola (widzenia), zaś w najgorszym przypadku będziemy musieli przyjąć postawę obronną. Wszystko dzieje się po osławionej już ciemnej stronie Księżyca; tam właśnie ludzie założyli (nie wiadomo po jaką cholerę) bazę badawczą, która została zaatakowana przez ohydnych kosmitów. Wszystko jest w rękach kulki. Dzięki niej możemy dostawać coraz to skuteczniejsze i potężniejsze bronie. Mi w pewnym momencie udało się zostawić bile i wytoczyć (dosłownie) na stół działo plazmowe, którym rozwalałem pojawiające się na stole uforki. Ci programiści z GT Interactive to mają łeb do elektronicznych, przeniesionych na PC bilardów!

Ostatnim stołem jest Barbarian. Prehistoryczny przodek dzisiejszych kulturystów, człowiek o nadludzkiej sile, który uwikłał się bez powodu w krainie fantasy. I tak też jest i na tym stole. Mnóstwo tu dziwnej, konwencjonalnej mocy, złych i dobrych magów, smoków — i zwykłych ludzi którzy nikomu nie zawinili. Znaleźć tu można całe multum poukrywanych w różnych miejscach czarów i dodatków, różnistych bonusów. Cała ta akcja rozgrywa się jednak wokół czterech żywiołów: wody, wiatru, ognia i ziemi. Nie łudźcie się jednak, że znajdziecie tu jeszcze jakiś Piąty Element.

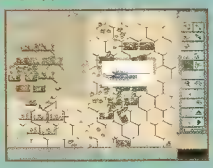
Warto jeszcze dodać, że nasz high score przetransportować możemy do internetowej strony, gdzie będzie widnieć z jakiego kraju pochodzimy, ile mieliśmy punktów, no i kim jesteśmy (ksywa). Mała rzecz, a cieszy.

BALLS OF STEEL to niewątpliwie perełka wśród wszelkich pinballi. Gra jest bardzo dobrze dopracowana zarówno pod względem dźwiękowym (mowa, muzyka i odgłosy) jak i wizualnym. Na szczególną uwagę zasługuje tu grafika połączona z animacją. Wszystko jest wspaniale wykończone, animacja zaś płynna i — warta zobaczenia. To komputerowe piękno jednak ma swoją cenę. Gra jest bardzo wybredna, jeżeli chodzi o karty graficzne. Nie, żeby na którejś nie chciała działać, ale ma różne kaprysy. Jednym razem gra wypisywała, że ma problemy z odświeżaniem, innym razem wszystko działało w zwolnionym tempie. Wszystkie te problemy zostały opisane i rozwiązane w helpie do gry, ale po angielsku. Czekamy na help po polsku, czyli na Pomoc do Jaj ze Stali.

Sathorn

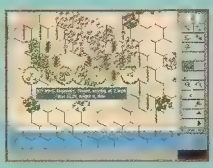
STEEL

Kto kiedykolwiek zetknął się ze strategiami heksalnymi, ten słyszał lub grał w takie tytuły jak PANZER GENERAL czy STEEL PANTHERS. Dziś mam zaszczyt przedstawić trzecią już część Stalowych Panter.

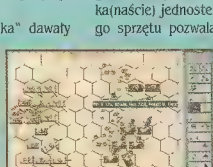


Pierwsze dwie części SP unieśmiertelniły się wśród klasyki gier strategicznych, osiągnęły szczyty popularności i znakomite statystyki sprzedaży, a dobrze wiemy co to oznacza — niechybnego następcę. Takiej żyły złota nie pozostawia się w zapomnieniu. Nic więc dziwnego że SSI uraczyła nas w końcu trzecią częścią. Moje obawy dotyczące tej gry bazowały na smutnym doświadczeniu, wynikającym ze spotkań z wszelkiego rodzaju sequelami, czy już nie daj boże trzecimi lub czwartymi częściami ogranych produktów. Tak, klania się tutaj RAMBO 3 lub fatalne rozczarowanie w postaci X-COM TERROR FROM THE DEEP. Niestety, firmy wydające kontynuację danego produktu czasem zapominają o konsumentach, a myślą wyłącznie o forsie.

„Jedynka" i „dwójka" dawały nam możliwość ograniczonego dowodzenia na szczeblu dowódcy batalionu. Miało to swoje dobre i złe strony. Złą stroną była po prostu zawężona swoboda rozgrywania walk. Nie można tam było, ze względu na mały obszar działania, zaplanować i wykonać finezyjnych ataków będących szczytem taktyki. Tam po prostu nie było na to miejsca. Z tego samego względu, walka ograniczała się najczęściej do zmasowanego ataku na krótkim odcinku frontu. Pewnie powie ktoś, że i to ma swoje zalety, ale bardziej wysublimowane pomysły były w pierwszych dwóch częściach STEEL PANTHERS po prostu nie do wykonania. Dzisiejsze czasy wprowadziły nas w świat Sieci, automatycznie wymagania taktyki rozgrywki podniosły się o kilka stopni. To, co było dobre lub wystarczające na komputer (głupia maszyna), nie wystarcza już na przystosowanego Kowalskiego siedzącego obok nas.



Trzecia część Stalowych Panter jest na to przygotowana, lokacje są obszerne i mapy wymagają od gracza czegoś więcej niż pójścia po linii najmniejszego oporu. W tej grze nie dowodzi się już paroma czołgami na krzyż, gracz zasiada na stanowisku wyższym i powiedziałbym, że na pewno nie jest to mniej jak brygada. Każdy hex może zawierać kilka(naście) jednostek, a ilość dostępnego sprzętu pozwala nam na bezduszne poświęcanie mężnych żołnierzy w pozorowanym ataku. W poprzednickach nie można było sobie na to pozwolić, każda maszyna była na wagę złota i utrata choćby skromnej liczby jednostek mogła zaważyć na zwycięstwie. Sam rozmiar jednego hexa zmienił się na korzyść, teraz wynosi on około 200 jardów (182 metry). Stwarza to zupełnie nowy obraz dobrze znanej gry. Teraz można „bawić się" stosując różne warianty obrony lub ataku, podwójne linie obrony, ataki z flanki lub wyprowadzić pozorowany atak czekając, aż przeciwnik odkryje swoje jednostki. Nie ma jednak róży bez kolców: zmniejszona skala mapy umożliwia nadto zaskakujące sytuacje (jak w życiu). Wyobraźmy sobie hipotetyczną batalię: wszystko w niej wskazuje że zgrupowanie pancerne wroga znajduje się — powiedzmy - na północy. Pozostaje tylko wybić w bezpośrednim starciu niedobitki przeciwnika. Przemy więc do przodu całą chmarą czołgów... a tutaj się okazuje, że przeciwnik zwyczajnie nas obszedł dookoła i atakuje właśnie nasze zaplecze! Zapomnijmy więc o przyzwyczajeniach z pierwszych dwóch części i nauczmy się myśleć od nowa. Jeszcze coś: do rozgrywania batalii najlepiej zaopatrzyć się w monitor 15-calowy, na czternastce przy dużym oddaleniu drobne szczegóły będą nie do odróżnienia.



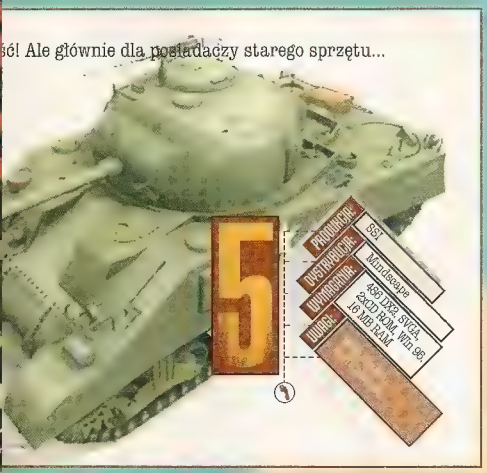
Jest jeszcze jedna rzecz, która SP3 odróżnia od poprzedniczek. Zastanowił mnie podtytuł na pudełku „Brigade commander: 1939-1999". Czyżby jakieś prognozy na rok przyszły? Na szczęście, nie chodzi tu o przepowiednie w stylu Nostradamusa — po prostu, otrzymujemy możliwość poznania zalet bojowych sprzętu pancernego w tym przedziale czasowym. Rok 1999 nie oznacza futurystycznych wozów pancernych, ale tylko możliwość rozegrania konfliktu na bazie obecnie istniejącego sprzętu. Mamy więc sposobność pojeżdżenia niemiecką Pantherą, Bradleyem, Leopardem, nowiutkim T-80 czy poczciwym T-34.

WALKA

Do dyspozycji w czasie gry mamy 6 kampanii i 42 scenariusze. W kampaniach możemy przebierać jak w ulęgałkach, do wyboru: Północna Afryka 1941-42, Stalingrad 1942, operacja Market Garden 1944, Wietnam 1965 — 1970, NATO 1988 oraz hipotetyczna Święta Wojna na Bliskim Wscho-

PANTHERS

dzie z muzułmanami w roku 2000. Zlepek najistotniejszych walk ostatniego półwiecza daje nam szerokie pole do popisu. Najpierw zawalczmy z Rommlem w piaskach Afryki, a potem hajda na innowierców! Stwarza to unikalne możliwości wczucia się w realia walki i ogarnięcie, jak bardzo w przeciągu 30 — 50 lat zmieniła się taktyka walki. Czołg kiedyś samym po-



jawieniem się wzbudzał panikę w szeregach wroga, dziś to czołgiści trzęsą gąsienicami na myśl o helikopterach wyposażonych w rakiety Hellfire albo A-10 Thunderbolt, niosących ze sobą Mavericki. Scenariuszy jest o wiele więcej niż kampanii, nie będę wymieniał wszystkich. Walki zawierają się w wyżej wymienionych kampaniach i nie spodziewajmy się udziwnień. Jeśli tylko mamy ochotę powalczyć w innym rejonie świata, dostępne jak na talerzu są

EDYTORY

Integralną częścią STEEL PANTHERS 3 są trzy oddzielne edytory. Każdy pewnie pomyślał — aż trzy? Niestety, nie są to trzy różne produkty różniące się tylko możliwościami. Ze względów dla mnie niezrozumiałych, rozdzielono edytor na część do tworzenia bitew, kreatora scenariuszy oraz narzędzie do składania stworzonych scenariuszy w kampanie. Z jednej strony jest to wygodne, ale czy nie prościej byłoby utworzyć jeden wielki zamiast trzech „małych"? Zresztą nieważne, edytory są bardzo proste w użyciu i każdy, kto posiada chociaż elementarny zasób słów języka angielskiego, bez trudu domyśli się, o co w tym wszystkim biega. Możliwości jest mnóstwo, począwszy od skonstruowania nowej mapy, przez ustalenie własnej rzeźby terenu, klimatu, stron konfliktu i miejsca, po ustalenie zasad czy czegoś równie trywialnego jak nazwa nowego dzieła. Jednostek dostępnych do wykorzystania we własnych bitwach jest całe mnóstwo, ale oczywiście największy nacisk położono na czołgi. Słowem — jedno wielkie użyteczne narzędzie, pozwalające na urzeczywistnienie swoich własnych wizji taktycznych w sposób łatwy, prosty i przyjemny. Bardzo dużym plusem jest możliwość edytowania wszystkich dostępnych w grze bitew, scenariuszy i kampanii.

WRRRRR...

Rozgrywki na polach sześciokątnych mają to do siebie, że można je rozgrywać godzinami. Już widzę zapaleńców, jak ślęczą po nocach i wymyślają strategie ataku lub obrony. Jest jednak pewna zagwozdka, która moim zdaniem nie pozwala na pełne rozkoszowanie się tą grą. W scenariuszach (nie wiem po co) wprowadzono limit tur, czyli że nie możemy rozgrywać walki spokojnie, przesuwając się na mapie w tempie jedno pole na godzinę. Limit ten jest ograniczeniem inwencji, każdy śpieszy się, żeby jak najszybciej ukończyć zadanie i zmieścić się w ograniczeniu, a nie systematycznie wykurzać przeciwnika z ukrytych pozycji. Jednak nie drzyjcie jeszcze na sobie koszul: jest na to jeden sposób — edytor; w nim bez bólu zaprojektujemy sobie walki bez takich głupich ograniczeń. I można się wtedy rozkoszować do woli warkotem czołgów.

OSTATNIE SŁOWO

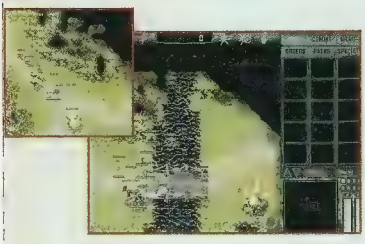
Czerpałem autentyczną przyjemność z gry, ale jednak, mam parę zastrzeżeń. Po pierwsze, ikonki menu są bardzo nieczytelne — nie można się zorientować w ich znaczeniu. Chwała autorom, że dołączyli ich krótkie opisy pojawiające się po chwili. Na przykład ikonka „quit": moja siostra, którą poprosiłem o wyłączenie gry, nie mogła jej odnaleźć! Zresztą, sam miałem na początku kłopoty. Druga rzecz, która mi się nie podobała, to grafika. Co prawda strategia nie musi być piękna aby cieszyć, ale nikomu jeszcze nie zaszkodziła odrobina dopracowanych animacji czy grafika z większą ilością kolorów. PANZER GENERAL 2 pokazał, jak wyglądać może pole walki, natomiast SP 3 nie zauważa chyba istnienia nowych kart graficznych i komputerów klasy Pentium 2. Dwa, trzy lata temu, jak najbardziej usprawiedliwioną rzeczą była schematyczna grafika w grach heksalnych — lecz teraz, dlaczego nie skorzystać z dobrodziejstw CD-ROM czy 3Dfx? Niepotrzebnie? Może, ale czy na pewno? Ale z drugiej strony — posiadacze starszych komputerów na pewno się ucieszą, że ktoś jeszcze o nich pamięta.

P.S. Podziękowania dla Bergera

RISE OF THE SHADOW HAND

DARK REIGN EXPANSION PACK

Mamut

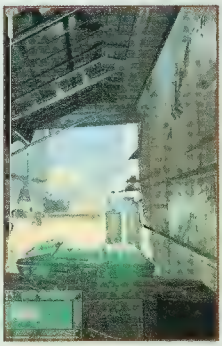


DARK REIGN ukazał się chyba w najlepszym z możliwych momentów. Gwoli przypomnienia, był to okres okołoświąteczny, zaś mniej więcej w tym samym czasie ukazały się (skądinąd bardzo kiepska) CONQUEST EARTH oraz kontrowersyjna 7TH LEGION. Praktyczny brak nowych, porywających strategii czasu rzeczywistego spowodował, że zarówno gracze jak i recenzenci zachłysnęli się „doskonałością" i „przebojowością" ówczesnego hitu Activision. Patrząc na grę dziś, z perspektywy minionych miesięcy, jak na dłoni widać jej wtórność i dość irytujące wady. Tym smutniej, gdy wydane zostaje rozszerzenie do gry, która w normalnych okolicznościach nie miałaby szans na zdobycie większej popularności.

RISE OF THE SHADOW HAND rozgrywa się bezpośrednio po wydarzeniach opowiedzianych w podstawowej wersji gry. Tym razem jednak, nie główne siły Rebelii i Imperium będą ze sobą walczyć. W add-on pierwsze skrzypce grać będą doborowe oddziały obu stron: ze strony Imperium Force Recon, zaś w przypadku Rebelii — Silent Assault. Podobnie jak DARK REIGN, SHADOW HAND rozpoczyna hollywoodzka opowieść o odwiecznym konflikcie pomiędzy złym, acz potężnym Imperium a dobrą, idealistyczną (i rzecz jasna — słabszą) Rebelią. Trzeba oddać, że introdukcja jest tak jak w oryginale naprawdę ładna i robi duże wrażenie. Trudno jednak nie zauważyć wyraźnej fascynacji autorów gry „Gwiezdnymi Wojnami" i „Star Trekiem". Pogoń wielkiego niszczyciela imperialnego za małym rebelianckim transporterem budzi wyraźne skojarzenia z początkiem „Star Wars" Lucasa, zaś koncept samego statku kosmicznego aż nazbyt przypomina to, co bardzo często mają okazję podziwiać fani „Star Treka".

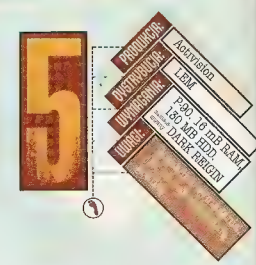
ŁYŻKA MIODU I WIADRO DZIEGCIU

Programiści z Activision przyłożyli się do stworzenia data disku do DARK REIGN. Przede wszystkim, mimo kilku zmian, udało się zachować znany weteranom oryginału pompatyczny klimat wielkiej wojny, którą ogarnięta jest cała galaktyka. Wprowadzono aktywną faunę i florę planety, na której rozgrywa się akcja RISE OF THE SHADOW HAND. Zaowocowało to nieznacznym utrudnieniem rozgrywki, gdyż tak zwierzęta jak i krwiożercze krzaki uwielbiają atakować w najmniej odpowiednich momentach. Na szczęście, w większości przypadków, ataki te wprowadzają więcej zamieszania niż szkód, gdyż bestie są mało odporne na ogień laserów. Jednym z większych plusów DARK REIGN było prześliczne, dopracowane środowisko, w którym rozgrywała się walka. Niestety, piękne, żywe kolory zastąpione zostały w większości ohydnymi pastelami, zaś samo otoczenie zmieniło się nie do poznania. Autorzy wprowadzili pseudotropikalną roślinność, przez co całość przypomina nieco grę ALBION z 1996 roku. Ogólnie, zmiana ta wyszła grze na gorsze.



Wprowadzono kilka nowych jednostek, jak olbrzymie Mechy, elektroniczny zabójców czy Droidy Zwiadowcze. Na szczególną uwagę zasługują służące do walki z piechotą pojazdy zwane popularnie Shredder. Mają one bowiem funkcję szatkowania piechurów wroga na drobne kawałki. Shredery mają jednak dość słabe pancerze, toteż ważne jest, aby zawsze miały ochronę w postaci kilku szybkich myśliwców. Bardzo dobrze opracowane zostały odgłosy wydawane przez jednostki — niezmiennie brzmią one bowiem tajemniczo i obco. Schemat misji pozostał oczywiście nie zmieniony. Dzielą się one przede wszystkim na te, w których z przydzielonym na początku oddziałem musisz coś odnaleźć bądź oczyścić mapę z wszystkich jednostek wroga oraz na te, w których twym zadaniem jest wybudowanie bazy, rozwój i... oczywiście, zniszczenie wroga.

Może się czepiam, ale w zupełności wystarczyłoby wypuszczenie na rynek patcha, zawierającego w sobie kilka nowych jednostek i nowe elementy graficzne. Resztę bowiem (kilka nowych map) gracz jest w stanie zrobić samemu, w świetnym edytorze dołączanym do programu. Panie i Panowie z Activision! Trochę samokrytyki! W DARK REIGN naprawdę było kilka elementów wymagających modyfikacji lub usunięcia. Dodatek jest doskonałą sposobnością do naprawienia takich błędów. Niestety, nie wykorzystano jej, ale może innym razem? Powiadają, że okazja nigdy nie puka dwa razy do tych samych drzwi... ale słyszę to przy każdej okazji.



emmt
e mail music top
http://www.gramyemmt.com.
1 Madonna - Frozen
2 Kaliber 44 - Film
3 Metallica - The memory remains
4 Daft Punk - Revolution 909
5 Slams Attack - Czas przemija
6 Natalia Imbruglia - Torn
7 Homo Twist - Twist again
8 Aqua - Dr. Jones
9 The Prodigy - Smack my bitch up
10 Metallica -Unforgven II
11 Edyta Górniak & Carreras - Hope for us
12 2 Pac - I wonder if heven got ...
13 Kazik - Idę tam gdzie idę
14 Radio Head - Karma Police
15 Portis Head - Over
16 Faith No More - Streapsearch
17 Illusion - Trzy ptaki
18 The Verte - Bitter sweet symphony
19 Elektryczne Gitary -Kiler
20 T.Love - Jest super
jedyna w Polsce internetowa lista przebojow
codziennie w polsat 2, tam szukaj muteemmt
mute
music television
ja bez przemocy
http://www.gramyemmt.com.

MATT
SOLIDNY PARTNER
Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24
SOLIDNY PRODUCENT
SOLIDNYCH JOYSTICKÓW
DO KOMPUTEROW I KONSOL
PC-KEYSTICKI (nakładki drązkowe na klawiaturę)
NOWOŚĆ!
Bełchatów AWEX s.c (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w 102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła PHUP PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin PPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-74) 25 24 58
Toruń P.W. L-MAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75

ARMOR COMMAND

Nikt nie spodziewał się tak szybko klonu UPRISING, nowej odsłony RTS. W sumie, klon to za ostre stwierdzenie. ARMOR COMMAND jest właściwie rozszerzeniem pomysłu UPRISING.

I WANNA KICK YOUR GREEN ASS!

Od wielu lat trwa w przestrzeni kosmicznej wojna pomiędzy siłami ziemskimi (UNITED TERRAN FORCES), a Obcymi z kosmosu (VRASS). Wojska ziemskie osiągnęły najwyższy poziom rozwoju militarnego. Terranie są pewni, że wygrają tę wojnę. Przestano już

nawet prowadzić badania nad Obcymi. Mimo że wiadomo o nich już właściwie wszystko, nie znaleziono jeszcze ich słabego punktu. Lata wojny przeciągają się niemiłosiernie, zarząd Zjednoczonych Sił Ziemskich wydaje rozkaz: „Zabić, zabić, zabić!" Ziemianom udaje się ostatecznie przebić na powierzchnię wrażej planety. Pora na ostateczną rozgrywkę. VRASSOWIE, z początku łagodna rasa pewna wygranej z „prymitywnymi" Terranami, stali się bezwzględnymi maszynami do zabijania. Podczas gdy Ziemianie atakują ich rodzimą planetę, VRASSOWIE, nie spodziewając się większego zagrożenia, skupiają swoją uwagę na podboju... Błękitnej Planety.

KOLEJNY KLON?

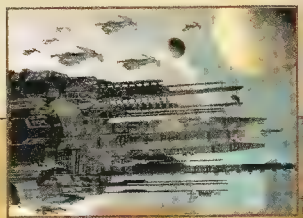
Do ciebie należy decyzja o wybraniu sobie jednej ze stron konfliktu. Obojętnie którą ze stron wybierzesz, nie staniesz się od razu generałem całej floty, tylko zwykłym kadetem. Kadetem pomiatanym przez swoich dowódców dopóty, dopóki nie udowodnisz co jesteś wart.

ARMOR COMMAND jest po części klonem UPRISING, niedocenionego przeboju ostatnich miesięcy, gry osadzonej w realiach RTS-FPP. ARMOR COMMAND łączy w sobie kilka gatunków: RTS, strzelaninę i grę TPP, czyli rozgrywkę pokazaną z perspektywy trzeciej osoby (tzw. widok zza pleców).

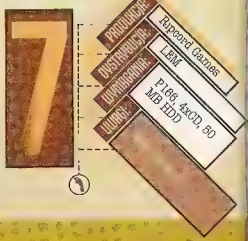
Pierwsze podobieństwo polega na tym, że kierujesz jednostką dowódcy (ale nie siedzisz w tym pojeździe, jak działo się w UPRISING) i dowodzisz jednostkami. Dowódca jest główną jednostką, co nie oznacza, że nie możesz go stracić. Dowódcą możesz mianować dowolnie wybraną jednostkę, „fenomen" dowódcy polega na tym, że gdzie go tylko skierujesz, podporządkowane mu jednostki podążą w ślad za nim, do kogo otworzysz ogień — podwładni zrobią to samo. Sam decydujesz, kto znajduje się w twoim oddziale, masz tylko jeden warunek: w jednym oddziale nie może się znajdować więcej niż osiem jednostek. Oddziałów możesz tworzyć kilka, a później przełączać się tylko między ich dowódcami, co daje klarowny obraz pola walki. Cała akcja gry przedstawiona jest w trójwymiarze. Wszystkie pojazdy, budowle i teren działań wojennych wyglądają zdumiewająco, wszystko to wysokiej jakości wektory obłożone teksturami. Krajobraz wyróżnia się różnorodnością ukształtowania i zmiennym podłożem. Czasami potyczki przyjdzie nam prowadzić podczas burzy piaskowej, czy też w gęstym śniegu albo lepkiej mgle.

Od razu proponuję zacząć rozgrywkę od misji treningowych, które w tym przypadku naprawdę się przydają. Ćwiczcie wszystko, zaczynając od treningu poruszania się po polu bitwy, przez wydawanie jednostkom rozkazów, a na zaawansowanych szturmach na wrogie budowle kończąc.

Jeśli chodzi o teren działań, to rozwiązanie trójwymiarowości sprawdza się tu lepiej niż w UPRISING, a to ze względu na to, że nasze działania nie są ograniczone do siedzenia w czołgu i wysyłaniu jednostek na pewną śmierć. Tu interakcja z naszymi jednostkami naprawdę zachodzi. W każdej chwili możemy jednostki zawrócić, wydać im inny rozkaz czy przegrupować — w UPRISING nie można było tego zrobić. Innego rodzaju jednostki można grupować u innego dowódcy i wysyłać je wtedy, kiedy są potrzebne.



Samo sterowanie nie zostało niestety rozwiązane szczęśliwie. Jak



Krooger

wiadomo obraz akcji jest 3D, a pojazdem sterujemy przy pomocy myszki. Myszka porusza się wyłącznie po podłożu, nie można jej „unieść" ponad poziom. Im wyżej przesuwamy myszkę, tym dalszy punkt docelowy wyznaczamy naszym oddziałom. Na początku strasznie to dezorientuje, no i te informacje na kursorze, wszystko tylko przeszkadza i irytuje. W dodatku kolor wskaźnika jest tak fatalnie dobrany (ciemny błękit), że czasami nie ma mowy aby zobaczyć go za pierwszym razem lub wyłapać go z tłumu wtedy, gdy jest najpotrzebniejszy.

Engine 3D nie byłby taki zły, gdyby nie przenikanie się jednostek. Znanym sposobem (chociażby z SYNDICATE) klikam na moim dowódcy i jednostki rozpraszają się, klikam drugi raz, tym razem przegrupowanie i oddział w celu zamiany miejsc jedzie na mojego dowódcę. W pewnym momencie wszystkie przenikają jego pojazd i, jakby nigdy nic, ustawiają się na swoich miejscach... coś tu nie gra.

W grze mającej swoje korzenie w grach RTS nie mogło zabraknąć surowców naturalnych. Wydobywane są one na szczęście automatycznie, a twoje zadanie ogranicza się tylko do znalezienia złoża. Surowcami obecnymi w ARMOR COMMAND są: ORE do robienia jednostek, HULL METAL do floty powietrznej i SENTIENT METAL do ulepszania jednostek.

W grze duży nacisk położono na zręcznościowy charakter rozgrywki. Jednostek, którymi możesz kierować jest sporo, bo ok. 30 dla każdej ze stron. Tworzone są one w sposób półautomatyczny, my decydujemy tylko jakie jednostki będą tworzone, co z kolei uwarunkowane jest ilością odpowiedniego surowca. Jednostki będą tworzone w LANDING POD, więc nie pozwól, by wróg zniszczył ci tę budowlę. Wśród jednostek znajdziemy lekkie czołgi, ciężkie czołgi, działka samobieżne i stacjonarne oraz wiele innych tego typu jednostek. Kolejny minus gry: jednostki obu stron nie różnią się znacznie i każda ma swój odpowiednik.

OPRAWA

Oprawa zarówno audio jak i wizualna stoi na najwyższym poziomie. Bardzo wciągająca, budująca klimat starć Ziemian z kosmitami muzyka i odgłosy na polach bitwy. Muzyka towarzysząca potyczkom jest „interaktywna": zmienia się zależnie od sytuacji na polu boju i np. gdy pokonasz wrogi oddział, fanfary (wplecione w motyw muzyczny, który przed chwilą słyszałeś) oznajmią ci o sukcesie. Grafika też jest niezła. To co różni ją od tej z UPRISING to więcej zróżnicowanych kolorów. Gra obsługuje Direct X, 3Dfx, Rivę, Power VR i co tam jeszcze chcecie. Muszę niestety wypowiedzieć kolejne słowo przeciw ARMOR COMMAND. Gra ma niesamowite wymagania sprzętowe, po raz pierwszy mój P166 po prostu wymiękł. Grałem z dopaleniem Direct Draw na ViRGE'u (rozmyte tekstury) w 640x480 i gra skakała jak żaba. Dopiero Monster pomógł, ale nie każdy jak na razie ma w domu Vodoo, sorry.

PODSUMOWANIE

UPRISING jest jednak lepszy od ARMOR COMMAND, co nie znaczy, że AC jest grą kiepską. Wręcz przeciwnie, cieszy fakt naśladowania nowopowstałego podgatunku action-strategy, gdzie gracz czynnie bierze udział w potyczkach wojennych. Mimo, że gra często się wieszała (Bill rulez!), nie zniechęcało mnie to do dalszego grania i mogę ją polecić z absolutnie czystym sumieniem.

SKLEPY MIRAGE FIRMOWE w Warszawie

Centrum - "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
Pawilon 13 Podziemny pasaż handlowy przy G.U.S.
róg Tr.Łazienkowkowskiej i Al.Niepodległości
tel. (0-22) 25 91 00 wew. 107
Czynne 11⁰⁰-18⁰⁰; 11⁰⁰-14⁰⁰ sobota; 11⁰⁰-15³⁰ poniedziałek

Praga Południe - ul.Gen.Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777
Czynne 10⁰⁰ - 18⁰⁰ 10⁰⁰ - 14⁰⁰ sobota

• NOWOŚCI • • DOBRE GRY •

BRIDGE II *z Omar'em Scharifem*	95.00		ATLANTIS -PL *przygodowa*	149.00
CHAMPIONSHIP MANAGER-2 97/98	tel.		BLADE RUNNER *na podstawie filmu*	159.00
DEATHRAP DUNGEON *zręcznościowa*	155.00		CURSE OF MONKEY ISLAND	189.00
DEEPER DUNGEON *dodatki do DK*	65.00		DIABLO *RPG*	145.00
DIABLO HELLFIRE *data disk*	75.00		DREAMS TO REALITY *zręczn.*	149.00
DUNGEON KEEPER + MISJE	135.00		F-22 ADF *symulator*	175.00
F1 RACING SIMULATOR *wyścigi*	149.00		FIFA 98 *piłka nożna 3D*	149.00
FIGHTERS ANTHOLOGY *3 symulat.*	149.00		HEROES OF MIGHT& MAGIC II	145.00
FIGHTING FORCE *walki 3D*	155.00		I-WAR *symulator kosmiczny*	165.00
FLIGHT UNLIMITED 2 *symulator*	175.00		LIGA POLSKA 98 *manager*	95.00
GRAND THEFT AUTO *zręcznościowa*	149.00		LONGBOW 2 *symulator*	149.00
JOINT STRIKE FIGHTER *symulator*	165 00		MAGESLAYER *zręcznościowa*	139.00
JOURNEYMAN PROJECT 3 *przyg.*	155.00		MEGAPACK 8 *10 pełnych gier*	195.00
KICK OFF '98 - PL *piłka nożna*	135.00		MYTH *strategiczna*	155.00
KOMPILACJA1 *SimCity 2000+T.Hospital*	149.00		MORTAL KOMBAT TRILOGY *walki*	155.00
KSIĄŻĘ TCHÓRZ *przygodowa PL*	119.00		NBA LIVE 98 *koszykówka*	149.00
LAST BRONX *walki 3D SEGA*	149.00		NEED FOR SPEED II SPECIAL	149.00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	155.00		ODDWORLD *zręcznościowa*	149.00
PRICE OF LOYALITY *misje HOMM2*	85.00		PANZER GENERAL 2 *strategiczna*	135.00
RED LINE RACERS *wyścigi*	139.00		QUAKE 2 *strzelanina 3D*	149 00
STARCRAFT *strategia*	tel.		RIVEN *przygodowa 5CD*	165.00
STARFLEET ACADEMY *symulator*	149.00		SHADOW WARRIOR *strzelanina 3D*	145.00
STONE AXE - PL *strategiczna*	89.00		SMOCZE HISTORIE *przygodowa PL*	49.00
TENKA *strzelanina 3D z PSX*	149 00		TAKE NO PRISONERS *strzelanina*	149.00
TOMB RAIDER 1 PLUS *2 CD*	95 00		TEST DRIVE 4 *wyścigi*	149.00
TOTAL HAEVEN *Sim2000+Civ2+Settlers2*	175.00		TOCA *wyścigi*	165.00
ULTIM@TE RACE PRO *wyścigi*	149.00		TOMB RAIDER 2 *przygodowa 3D*	155.00
VIRTUAL CHESS 2 - PL *szachy*	110.00		VIRTUA COP 2 *super strzelanina*	149.00
WYSPA 7 SKARBÓW *zręcznościowa*	79.00		VIRTUA FIGHTER 2 *walki 3D SEGA*	149 00

• OBNIŻKI CEN • OBNIŻKI CEN •

3D ATLAS *edukacyjna PL*	45.00		MAGIC CARPET *symulator*	20.00
3DO DECATHLON *sportowa*	35.00		MASTER OF ORION 2 *strategiczna*	85.00
ABSOLUTE ZERO *kosmiczna*	48.00		M D K *zręcznościowa 3D*	95.00
AD COP *strzelanina*	49.00		METAL RAGE *symulator czołgu*	48.00
ALONE TRILOGY *zestaw 3 cz. Alone*	135.00		NO RESPECT *strzelanina*	89.00
ANDRETTI RACING *wyścigi*	75.00		NUCLEAR STRIKE *strzelanina*	75.00
ANIMAL *przygodowa*	95.00		OFFENSIVE *strategia,II Wojna Świat.*	35.00
BANZAI BUG *zręcznościowa*	49.00		OLYMPIC GAMES *olimpiada 3D*	49.00
BEASTS & BUMPKINS *strategiczna*	49.00		OLYMPIC SOCCER *piłka nożna 3D*	49.00
BIG RED RACING *wyścigi*	48.00		Q.A.D. *kosmiczna*	49.00
BLAM. MACHINEHEAD *strzelanina*	75.00		PIRANHA *strzelanina*	35.00
BURIED IN TIME *3CD, przygodowa*	79.00		PRIVATER *kosmiczna*	20.00
CHAOS OVERLORDS *strategiczna*	48.00		PRIVATER 2 *kosmiczna*	45.00
CHRONOMASTER *przygodowa*	79.00		REALMS OF HAUNTING *przyg. 4CD*	95.00
CLASH *strategiczna*	65.00		RED ALERT *strategiczna*	119.00
CRUSADER NO REMORSE *zręczn.*	20.00		RESIDENT EVIL *przygod -horror*	89.00
D-DAY AMERICA INVADES *strategia*	35.00		SHELLSHOCK *symulator czołgu*	75.00
DEUS-PL *przygodowa 3D*	95.00		SIDELINE *strzelanina*	35.00
DIE HARD TRILOGY *3 gry z filmu*	85.00		SPACE HULK *RPG*	20 00
DRAGON LORE II *RPG*	49.00		STAR TREK GENERATIONS	75.00
DUNGEON KEEPER PL *strategiczna*	99.00		STRIFE *RPG 3D*	35.00
EF 2000 EVOLUTION *symulator*	95.00		STRIKE COMMANDER *symulator*	20.00
EF 2000 SUPER *dla Win 95*	95.00		SYNDICATE WARS *strategiczna*	45.00
ERADICATOR *strzelanina 3D*	95.00		THIRD REICH *strategiczna*	35.00
ERASER *z filmu Egzekutor 2CD*	95.00		TIME GATE *przygodowa 3D*	48.00
GENE WARS *strategiczna*	20.00		TUNNEL B1 *zręcznościowa 3D*	49.00
GUTS'N'GARTERS *zręcznościowa*	95.00		US NAVY FIGHTERS '97 *symulator*	49.00
IGNITION *wyścigi*	79.00		UFO 1 + UFO 2 *strategiczne*	70 00
INFOGRAMES PACK *3gry*	89.00		UNIVERSE *przygodowa s f*	30.00
ISHAR TRILOGY *wszystkie 3 części RPG*	85.00		WAGES OF WAR *strategiczna*	49.00
KILLING TIME *typu Doom*	35.00		WERSAL *przygodowa PL*	80.00
K.K.N.D. *strategiczna*	45.00		WETLANDS *super strzelanina*	75.00
KRAZY IVAN *symulator bojowego robota*	59.00		WINGS OF GLORY *zręcznościowa*	20.00
LAST RITES *typu Doom*	49.00		WING COMMANDER 4 *kosmiczna*	65.00
LEW LEON *zręcznościowa*	49.00		X-COM (UFO 3) *strategiczna*	109.00

W sklepach znajdują się również GRY dla: SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64, GAME BOY, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

Zamówienia wysyłkowe: tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622
MIRAGE SOFTWARE 03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów 5 zł

http://www.mirage.com.pl • e-mail: sklep@mirage.com.pl

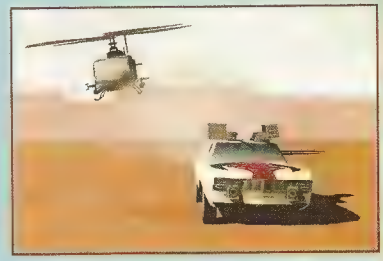
Wydany dokładnie roku temu INTERSTATE 76 okazał się strzałem w dziesiątkę. Gra przebiła pod względem popularności wiekowego już QUARANTINE i dość hermetyczny TWISTED METAL, stając się na długi czas flagowym tytułem Activision. Wydawca gry zdecydował się nawet na wypuszczenie specjalnej edycji programu, pod nazwą INTERSTATE 76 ARSENAL. „Arsenał" zawiera w sobie dwie odsłony gry — INTERSTATE '76 GOLD EDITION oraz NITRO PACK (a.k.a. NITRO RIDERS), dodatek do tradycyjnej wersji gry. Druga ze wspomnianych pozycji została ponadto „samodzielnie" wypuszczona na rynek, w tym samym co ARSENAL terminie. I to właśnie jej należy przyjrzeć się z bliska.

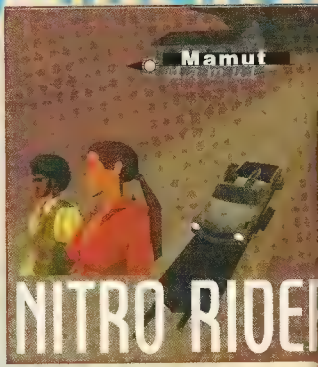
Zjednoczonych na kilka lat przed tragicznymi wydarzeniami roku 1976. Akcja prequelu rozpoczyna się w ten sam sposób, co oryginał — morderczym pościgiem samochodowym. Tym razem jednak to nie Jade, lecz Taurus jest w opałach. Zdezelowany krążownik Murzyna obrywa kolejne serie z karabinów zamontowanych na dachach goniących go wozów. Panicznie nadawany sygnał SOS nie przynosi żadnych skutków, gdyż zmotoryzowani sojusznicy Taurusa są zbyt oddaleni od miejsca pościgu. Z pomocą przychodzi mu jednak tajemnicza właścicielka czerwonego wozu wyścigowego — jak się później okazuje — Jade Champion. W tym momencie rozpoczyna się porywająca opowieść o przyjaźni i zaufaniu, które przez kilka lat stanowiły podstawę współpracy Jade i Taurusa.

NITRO PACK umożliwia graczowi wcielenie się w rolę Jade, Taurusa, bądź wykręconego mechanika samochodowego, Skeetera. Po pomyślnym ukończeniu wszystkich standardowych misji, otworem staną ukryte poziomy, dostępne tylko dla najlepszych. Poszczególne misje są zróżnicowane i ciekawe, choć trzeba głośno powiedzieć, że mało która pozwala choćby na chwilowe zatrzymanie się i zapanowanie dalszych działań.

Rzadko kontynuacja bywa lepsza od oryginału — ale na szczęście to się zdarza.

INTERST





NITRO RIDE

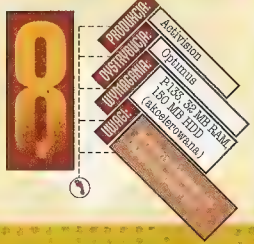
W większości z nich należy się bowiem bardzo spieszyć — raz, gdy samochody przestępców atakują naraz wszystkie konwojowane ciężarówki, dwa, gdy trzeba wpierw dogonić bandytę, aby móc się z nim rozprawić. Chyba właśnie dlatego, NITRO... wydaje się być trudniejsze od INTERSTATE 76. Ciągły pośpiech i pompowana wprost do mózgu adrenalina czynią z kierowcy maszynę do zabijania. Poza standardowymi misjami, na graczy czekają znane z pierwszej części gry atrakcje, jak chociażby MELEE, czyli odarte ze scenariusza walki z innymi uzbrojonymi po zęby psychopatami. Areny, na których przyjdzie toczyć boje, stanowią arcydzieła same w sobie — dopracowane pod każdym względem, obfitują w wiele niespodzianek jak na przykład zerwane mosty, dziury na drodze albo strome zjazdy. Podobnie ma się sprawa z poszczególnymi mapami przypo-

Mimo, iż NITRO RIDERS jest oficjalnym dodatkiem do INTERSTATE 76, program nie wymaga podstawowej gry do działania. NITRO... rzuca graczy na szosy i autostrady Stanow

rządkowanymi do standardowych misji. Programiści z Activision wzięli sobie do serca uwagi i sugestie graczy, tworząc tereny znacznie bardziej niż w pierwszej części zróżnicowane: poza monotonnymi pustynnymi krajobrazami, arenami walk są także i zielone łąki, zapomniane miasteczka oraz ośnieżone doliny i wzgórza. Prawa fizyki zostały potraktowane znacznie poważniej niż w pierwszej części — skok z rampy znacząco wpłynie na komfort dalszej jazdy — wygięta oś, naruszona konstrukcja silnika... Czasem, w wyniku wybuchu granatu niedaleko wozu, może odpaść koło (!!!).

Uwagę zwraca perfekcyjna strona graficzna programu. W stosunku do pierwszej części, dodano wiele cieszących oko szczegółów. Chmury pędzące po niebie, prześliczne tekstury krajobrazu, piach lecący spod kół ruszających samochodów... NITRO PACK żyje i widać to na każdym kroku! Jadąc dwupasmową autostradą możesz spotkać jadące w nieznanym kierunku, zupełnie niezwiązane z grą samochody, zaś na niebie ujrzysz czasem lecące ptaki. Zarówno sojusznicy jak i wrogowie, komentują wydarzenia na placu boju, umierający i ranni krzyczą, zaś eksplozje powodują że głośniki zaczynają drżeć. Bardzo dobrze opracowane zostało światło i cienie, rzucane w zależności od tego, jak wysoko na niebie jest słońce. Jedyne zastrzeżenia budą eksplozje, które pozostały niestety dwuwymiarowe, co przy akceleracji gry nie wygląda najlepiej. Poza tym — jest naprawdę wyśmienicie. Szczególnie cieszą nowe samochody (karawan, garbus, limuzyna, ambulans, Dover Rampage) oraz kilka nowych rodzajów broni, jak choćby wyrzutnia granatów chemicznych czy mówiąca sama za siebie Ball O' Flame.

Activision po raz kolejny pokazał, że wie, jak należy robić dobre gry. NITRO PACK doskonale podsumowuje rok spędzony nad INTERSTATE 76. Miejmy nadzieję, że już niedługo do graczy trafi kolejna odsłona tej świetnej gry, na którą już teraz czekam z niecierpliwością. Lata siedemdziesiąte, funk, gospodarka chyląca się ku upadkowi, szosy pełne kierowców-psychopatów... Czyż to nie brzmi kusząco?



REAH
ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM
TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY

JUŻ W SKLEPACH!

„żywi" aktorzy

niewiarygodne detale
Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej 139 zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 68, 35-959 Rzeszów 2
LK AVALON
www.lkavalon.com
tel. (017) 8522-707
TCH
Sprzęt udostępnia firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33
ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland

Bugriders

The Race Of Kings

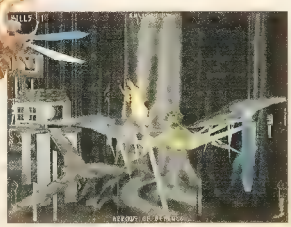
Rajd na robakach. Grywalność zabita na śmierć.

Wyścigi samochodów to standard. Motocykli — również. Co jakiś czas na tory trafiają również motorówki albo skutery wodne. Ale czy to wszystko, na co stać Człowieka? Można się przecież ścigać używając tak wielu pojazdów. Na przykład owadów. Przede wszystkim, jest ich najwięcej gatunków wśród wszystkich istot żywych — problem z różnorodnością sprzętu zostałby więc rozwiązany. Po drugie, chitynowe pancerzyki chroniłyby przed wypadkami równie dobrze, co kevlarowa klatka w bolidach Formuły 1. I, w końcu, ich miłe kształty cieszyłyby każde oko. Jest tylko jeden problem — nasi skrzydlaci przyjaciele są zdecydowanie za mali. Rozmiar dyskwalifikuje je z udziału w wyścigach na Ziemi. Nie jest jednak powiedziane, że w alternatywnej rzeczywistości musi być tak samo.

Oto królestwo Entymion. Na skutek niepojętego kaprysu ewolucji, jedynymi ssakami, które przetrwały odwieczną grę w eksterminację, są ludzie. Chwilowo ich cywilizacja znajduje się mniej więcej na poziomie naszego średniowiecza, oczywiście okraszonego odpowiednią dawką magii. Rolę zwierząt pociągowych, wierzchowców oraz bydła hodowlanego pełnią tutaj owady. Na przestrzeni tysiącleci dopracowały one swój system płucotchawek, stworzyły zamknięty układ krążenia, poprawiły metabolizm i przekroczyły magiczną granicę trzydziestu centymetrów wzrostu. Ponieważ ludzie mniej więcej w tym samym czasie właśnie zeszli z drzewa i wynaleźli broń, doszło do nawiązania nieuniknionej nici porozumienia pomiędzy obydwoma gałęziami drzewa ewolucji.

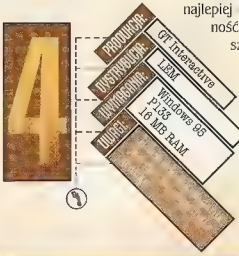
Umarł król, niech żyje król! — w Wielkim Zamku swe ostatnie tchnienie wydał właśnie król Entymionu. Bez jego magicznej siły całemu krajowi grozi pogrążenie się w anarchii. Ponieważ władca zszedł z tego świata bezpotomnie, niezbędne jest szybkie wyłonienie następcy. Po całym kraju rozesłano świetliste wici zbliża się Wielki Turniej.

Wcielasz się w postać jednego z pretendentów do tronu. Sposób wyłaniania króla jest na Entymionie jest bardzo prosty — zostaje nim najlepszy jeździec dosiadający owadziego rumaka. Musisz pokonać wszystkich konkurentów. początkowo w wyścigach regionalnych, następnie w okręgowych, a na samym końcu stawić czoła najlepszym



podczas wielkiego finału w murach Zamku.

Oprócz trybu standardowego, przebiegającego według powyższego schematu, dostępne są dwie inne opcje. Pierwsza z nich to wyścigi na czas — na pokonanie każdego toru masz pewien określony czas, kto się w nim nie zmieści, przegrywa. Drugi tryb to eksterminacja — na każdym poziomie musisz, także w określonym czasie, zlikwidować (przy pomocy dość bogatego arsenału, zawierającego między innymi samonaprowadzające się rakiety czy szybkostrzelne kłątwy) pewną minimalną liczbę przeciwników. Jeśli ci się to uda — przechodzisz dalej.



Gra się w to dość dziwnie. Najkrócej rzecz ujmując: niezły pomysł spotkał się z o wiele gorszym wykonaniem. Doskonała jest muzyka, zwłaszcza niektóre kawałki w stylu Enigmy czy Deep Forest. Niezgorsza jest także grafika, zwłaszcza po uruchomieniu gry z kartą graficzną obsługującą sterowniki Glide (choć trzeba przyznać, że zwykły Direct Draw w rozdzielczości 800x600 niewiele im ustępuje jakością). Renderowany teren, rozbłyski światła podczas odpalania broni, półprzeźroczyste tekstury — to wszystko robi wrażenie, choć nie da się ukryć, że takie efekty stają się powoli codziennością.

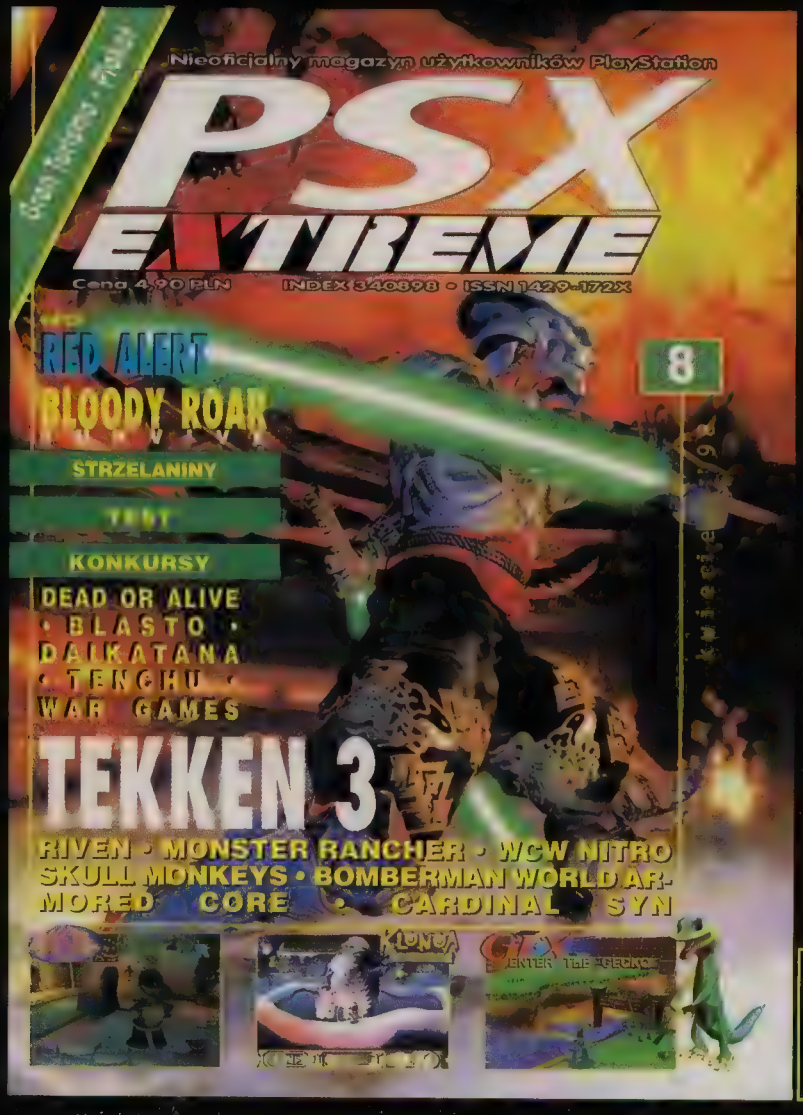
Oprawa graficzna jest zarazem jedną z głównych wad gry. Z powodu specyficznego sposobu obrazowania, lot chwilami staje się niemal niemożliwy. Zbyt statyczna jest bowiem kamera bardzo często następuje sytuacja, w której gracz nie widzi dalszych fragmentów toru swego lotu. Przy wykonywaniu gwałtownych skrętów na boki czy też przy raptownym wznoszeniu, kamera nie nadąża za owadem i chwilami... znika on z ekranu. Wygląda to mniej więcej tak — lecisz prosto na ścianę lasu. Wiadomo, że gdzieś tam znajduje się zakręt. Nie wiadomo jedynie, w którą stronę prowadzi. Nie dotykasz więc sterów kierunku. W pewnym momencie, tuż przed zderzeniem, owad zaczyna automatycznie skręcać. Uderzasz co prawda o drzewa, ale nawet nie wiadomo, w jaki sposób wpłynęło to na twoją szybkość — nie ma przecież prędkościomierza. Na początkowych poziomach nawet tak bardzo to nie przeszkadza. Począwszy jednak od prowincji Tannus, w której to ścigamy się w systemie kanionów i tuneli, taki sposób sterowania zaczyna być koszmarem.

W sumie gra prezentuje się więc najlepiej dobra oprawa, przyjemność z gry jednak o wiele mniejsza. Miejmy więc nadzieję, że jeszcze ktoś sięgnie do pomysłu wyścigów na grzbietach przedstawicieli bezkręgowców. Chętnie też ujrzałbym symulator rodeo na dżdżownicach.

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ...

PSX EXTREME

NOWY WYMIAR PLAYSTATION



Wydawnictwo „Grupa 69"
ul. Sokolska 65/136, 40-087 Katowi
tel./fax (0-32) 58 28 80 w. 329
203 52 19 w. 329
203 77 51 w. 329
e-mail: extreme@webmedia.pl

TEKKEN 3

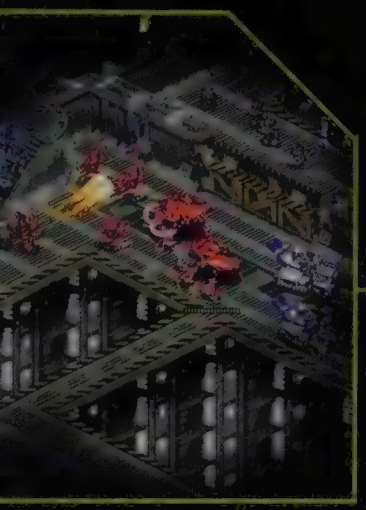
PIERWSZA RECENZJA W POLSCE

PSX EXTREME DOSTĘPNY W KIOSKACH, EMPIKACH I DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

STAR

BLIZZARD ENTERTAINMENT

TRAFT



Reset

DO PEŁNEGO WYKORZYSTANIA INTERNETU POTRZEBUJESZ DWÓCH RZECZY...

...TA DRUGA TO INTERNET.

Najlepszy w Polsce magazyn internetowy magazyn internetowy /www. to niezbędne źródło użytecznych informacji o Sieci.

Zanim zachłyśniesz się pełnią wolności w Internecie, zanim bez końca zaczniesz mnożyć zera na rachunku telefonicznym, przyzwyczaj się do magazynu magazyn internetowy /www.

Zaoszczędzi ci to wielu rozczarowań.

PS. Warto także mieć komputer, monitor, modem, telefon, no i może dostęp do Internetu...

magazyn internetowy /www.

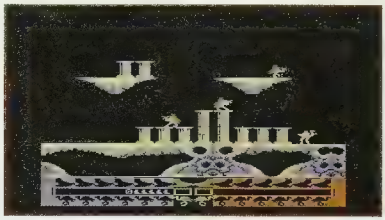
http://www-mag.com.pl

Arcade's Greatest Hits

2

The Midway Collection

Prehistoria zaczęła się szesnaście lat temu.



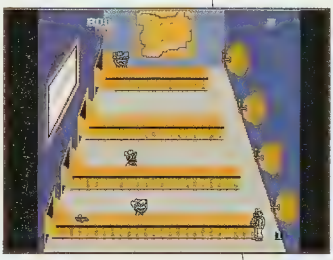
Pooh

Czy cokolwiek mówią wam takie tytuły jak „Wolfenstein", „Scorcher" czy „Pirates"? Zapewne tak — gry te były przebojami zaledwie osiem-dziesięć lat temu. A czy macie jakieś skojarzenia na widok tytułów SPY HUNTER, MOON PATROL czy też BURGER TIME? Jeśli nie, to żaden wstyd. Najnowsza spośród tych trzech gier została wydana ponad piętnaście lat temu. Dlaczego więc o nich wspominam?

Firma Midway opublikowała zbiór swych największych przebojów właśnie z lat 1982-86. Każdy w tym momencie powinien zadać sobie pytanie — po co? Na pierwszy rzut oka taki produkt nie ma przecież racji bytu — dowolny chłam z lat dziewięćdziesiątych ma grafikę i tak o niebo lepszą niż którykolwiek z tych wiekowych przebojów. Również strona fabularna nie może zachęcać — wszystkie te gry są najzwyklejszymi w świecie zręcznościówkami, w przeważającej mierze klasycznymi 2D.

A jednak... Coś w nich jest. Grając np. w SPY HUNTER przypomniałem sobie, jak to dobre dziesięć czy jedenaście lat temu grałem w nią namiętnie w salonie przy dworcu autobusowym w Zakopanem. Te dziesiątki przepuszczonych dwudziestozłotówek... Podobne wspomnienia wiążą się z większością z pozostałych gier.

Zdaję jednak sobie sprawę, że spora część czytelników „Resetu" była w tamtych latach we wczesnym okresie przedszkolnym, no, może na początku podstawówki. Dla nich, jeśli tylko interesują się czymś poza najnowszymi hitami, taka kolekcja może być niezłą lekcją historii. Zwłaszcza, że w zestawie znajduje się seria wywiadów z autorami tych dawnych przebojów, dzięki czemu możemy poznać kulisy przemysłu gier komputerowych w okresie jego narodzin. Nie zainteresowani powinni zaś trzymać się jak najdalej od AGH.



Na koniec, najwyższy czas napisać kilka słów o każdej z gier.

MOON PATROL — Jakoś nie mogę sobie wyobrazić gracza, który nigdy by o niej nie słyszał — ale być może mam po prostu zbyt mało wybujałą wyobraźnię. Jedziesz po powierzchni Księżyca małym samochodzikiem wyposażonym w działko strzelające do przodu i do góry. Twoja maszyna może odbijać się od powierzchni satelity. Musisz likwidować atakujące cię statki Obcych, zagradzające drogę skały, przeskakiwać nad rozpadlinami itd.

ROOT BEER TAPPER — Wcielasz się w rolę barmana serwującego gościom piwo. Jeśli nie zdążysz kogoś obsłużyć — licz na wybuch agresji.

BLASTER — Jedna z pierwszych „strzelanin lotniczych". Kierujesz statkiem kosmicznym wykonującym rozmaite misje — masz likwidować wrogie roboty na planecie, ratować kosmonautów unoszących się w przestrzeni itd. Możliwości sterowania są mocno ograniczone — możesz zmieniać kurs lotu jedynie w zakresie kilkunastu stopni na boki oraz w górę i w dół. Pomimo ubóstwa grafiki, gra jednak mnie zaskoczyła — można ją, przy odrobinie dobrej woli, nazwać jedną z pierwszych gier FPP.

BURGER TIME — Sterujesz kucharzem, który musi połączyć składniki niezbędne do stworzenia porządnego hamburgera. Dość trudna.

JOUST 2 — Nazwijmy ją grą rpg. Twoim bohaterem jest rycerz dosiadający... eee... powiedzmy, przerośniętego strusia (latającego!) lub też uskrzydlonego lwa (ten dla odmiany nie potrafi wzbić się w powietrze) — zwierzaki potrafią zamieniać się jedno w drugie. Twoim zadaniem jest likwidacja wrogich sił Buzzard Deities. Gra posiada najlepszą, obok ROOT BEER TAPPER, grafikę spośród tu przedstawianych.

SPLAT! — Klasyczna, filmowa wojna na ciasta, pomidory i inne produkty malowniczo rozsmarowywane na głowie przeciwników. Bardzo jej nie lubiłem w wersji automatowej, po ujrzeniu jej na ekranie komputera raczej nie zmieniłem zdania.

SPY HUNTER — Pomyślcie — kiedyś automat do takiej gry przypominał te, w których jest obecnie instalowana np. DAYTONA USA! Tak jest — kierownica, pedały, dźwignia zmiany biegów. I do tego grafika, tak na oko jakieś 320X240. Szok. Bardzo tę grę lubiłem — tylko dlaczego wcześniej nikt mi nie powiedział, że poruszając się bojowym superwozem czy podrasowaną motorówką mam likwidować tylko wrogie samochody?

Tak więc jeśli jesteście sentymentalni — odkurzcie wspomnienia. Jeśli macie po piętnaście-szesnaście lat — zobaczcie w co się grało w roku waszych narodzin. I tylko uśmiech zadumy pojawia się na ustach, kiedy (mając w pamięci, że owe gry były wydane na takie maszyny, jak ZX SPECTRUM czy C-64) czytamy wymagania sprzętowe: Pentium 90, Windows 95...

Niemal wszystkie programy golfowe oferują to samo — kilka systemów naliczania punktów, automatyczny wybór najodpowiedniejszego kija, zarejestrowane partie w wykonaniu najsłynniejszych zawodników, z którymi można się zmierzyć. To mamy wszędzie. Tutaj znajdziemy coś więcej. Zapraszam na partyjkę golfa

Golf

Pooh

Rewolucja w golfie: myszka wygryzła kij.

Jednym z problemów, pojawiających się przed autorami symulatorów golfa, była zawsze kwestia stworzenia realistycznego systemu oddawania strzałów. Jak dotąd niewiele w tej dziedzinie wymyślono. Zazwyczaj należało wstępnie ustalić wyjściową pozycję zawod- [illegible] kliknąć raz czy dwa razy myszką. W tym momencie na ekranie zawodnik machał kijem, a piłeczka leciała w sposób idealnie zasymulowany przez odpowiednie procedury matematyczne. Nie da się ukryć, że miało to niewiele wspólnego z warunkami panującymi na polu golfowym.

W tym przypadku zastosowano zupełnie nową technikę (jeśli to kogoś interesuje, nazwaną Mousedrive™). Nie, nie chodzi o to, że trzymając mysz za kabel uderzamy piłkę leżącą na podłodze. Pomysł jest o wiele prostszy, acz równie [illegible] przeniesiony na ruch kijem. Mianowicie, jeśli przesuniemy ją do przodu — zawodnik bierze zamach. Ruszamy do tyłu — golfiarz posłusznie macha w kierunku piłki. Siła uderzenia zale- [illegible] miast chcemy na przykład odbić piłkę tak, aby poleciała łukiem w prawo, to nic prostszego — wystarczy przekręcić mysz przyciskami w prawą stronę. Analogicznie otrzymujemy łuk w lewo.

Muszę przyznać, że jest to system dość rewolucyjny — nareszcie koniec z bezdusznym ustalaniem parametrów, w końcu w PCgolfa tchnięto trochę życia. Pewnym minusem jest natomiast konieczność opanowania nowej techniki. Zaręczam jednak, że naprawdę warto. Oczywiście nie należy oczekiwać, że poczujemy się jak zawodowi gracze stojący na polu z kijem w ręku — pola nie da się tak łatwo zasymulować. Kij natomiast — całkiem nieźle. Aha, i jeszcze jedno: przed rozpoczęciem gry program prosi nas o skalibrowanie myszy. Sugerowałbym dokonywanie tego przy naprawdę minimalnych przesunięciach gryzoniem po podkładce. W przeciwnym wypadku bowiem gra będzie uważać przejazd przez całą długość pada za minimalne wychylenie — w tym momencie oddanie jakiegokolwiek uderzenia jest prawie niemożliwe.

Drugim elementem, na który zwracamy w golfowych symulatorach uwagę, jest oczywiście strona graficzna. Chyba żadna inna dyscyplina sportu nie doczekała się tak fotorealistycznej oprawy. Kiedy przypomnę sobie golfy wydawane pod koniec lat osiemdziesiątych, aż łza się w oku kręci — w tamtych czasach wystarczyło kilka nieteksturowanych wielokątów i gracz czuł się co najmniej jak sam Jack Nicklaus. A co otrzymujemy w tym przypadku?

No cóż... To „coś" momentami wręcz zwala z nóg. Otoczenie zaprojektowane na komputerach Silicon Graphics z nałożonymi zdjęciami z oryginalnych torów — to jest to! Mogę z całego serca zaświadczyć: te trasy są naprawdę piękne. Aż chciałoby się spokojnie przejść pomiędzy tymi strumykami, zaroślami, jeziorkami czy dróżkami. Do tego dochodzi ponad 20000 klatek animacji zawodników — jeśli ktoś myślał, że grając w golfa wystarczy mniej więcej powtarzać tę samą sekwencję ruchów przy uderzaniu piłki, to był w grubym błędzie.

A sama gra... W towarzystwie najlepszych zawodników nie sposób się nudzić. Odżywa stare powiedzenie, że praktyka czyni mistrza — na samym początku nieuniknione będą lądowania piłki w najmniej spodziewanych miejscach. Po pewnym czasie każdy powinien jednak osiągnąć poziom pozwalający na konfrontację z najlepszymi. Nauczy nas tego Gary Player.

7

PRODUKCJA: Empire
DYSTRYBUCJA: Marksoft
WYMAGANIA: P90, 8MB RAM, WINDOWS 95.
CHOICE:

Kim jest Gary Player?

Jak nie kijem go, to bodiczkiem.

ACTUA ICE HOCKEY

Krooger

NAGANO

Każdego, kto ogląda na kablówce NHL, na pewno zaciekawił na Igrzyskach w NAGANO hokej z udziałem graczy zawodowej ligi Amerykańsko-Kanadyjskiej. ACTUA ICE HOCKEY traktuje właśnie o turnieju hokeja rozgrywanym na Igrzyskach Olimpijskich w Nagano. Możemy wybrać jedną z drużyn narodowych występujących na olimpiadzie i rozegrać mecz towarzyski, stworzyć własną mini-olimpiadę z wybranymi przez nas drużynami czy w końcu rozegrać pełny turniej z pełną liczbą drużyn i sięgnąć po olimpijskie złoto. Od razu chciałbym zaznaczyć, że nie można rozegrać meczu z samym sobą. Znaczy to, że w przeciwieństwie do innych gier sportowych (EA SPORTS dla przykładu), nie możemy zagrać meczu np. Polska przeciw Polsce.

CO NOWEGO?

Porównując grę z chociażby NHL 98 powiem, że nic nowego nie wprowadzono. I dobrze. Lodowisko możemy oglądać z różnych ustawień kamery, co często się przydaje i czyni grę bardzo widowiskową. Oprócz funkcji kamery możemy ustawiać również ogólne reguły (NHL/NHLPA) jak i szczegółowe przepisy. Do sterowania zawodnikiem nie potrzebujemy dodatkowej ściągawki, wystarczą cztery przyciski akcji: strzał/podanie/zmiana zawodnika/rozpęd plus klawisze kierunkowe. Zawodnik, który jest w posiadaniu krążka, jest (już tradycyjnie) zaznaczony kółeczkiem pod nogami i (co jest nowością) strzałeczkami naokoło niego. Strzałeczki ukazują, w którą stronę zawodnik może podać krążek. Mimo małej ilości klawiszy gra oferuje całą gamę zagrań zarówno w defensywie, jak i w ofensywie, m.in. blok kijem, podcięcie czy cios „z bara go i o bandę".

W grze widać jawny podział na drużyny lepsze i gorsze. Takie drużyny jak USA czy Kanada, mimo że wyjechały z Igrzysk bez złota, są drużynami jednymi z najlepszych i trudnymi przeciwnikami w grze. Mimo to, nie wystarczy wybrać dobrej drużyny, by osiągnąć sukces.

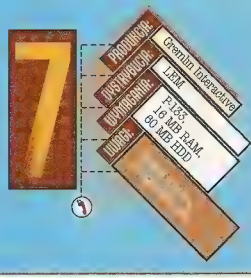
W odróżnieniu do NHL HOCKEY, w AIH nie uświadczymy filmów. Nie jest to duży minus, ale żadnego filmu z każdej z drużyn to po prostu zwykłe nieporozumienie, nie ma nawet intro, chlip.

Na koniec zostawiłem sobie kwestię zwalającej z nóg grafiki. Zawodnicy poruszają się niesamowicie realistycznie. Na kompie ze zwykłym ViRGE 3D grafika w 640x480x256 chodziła bardzo płynnie. Gra oczywiście obsługuje Direct-X, ale nie obsługuje Glide, a szkoda.

AND HE SCORES, WHAT AN OUTSTANDING GOAL!

Dźwięk to najsłabsza strona gry, ogromnie obniża ocenę. Komentator telewizyjny jest po prostu idiotą. Jego listę kwestii zmieściłbym na kartce z zeszytu. Koleś ten nie ma w sobie życia, jak ci z NHL, NBA czy chociażby z doskonałej pod tym względem FIFA. Nie urywa zdań, kiedy pada bramka, tylko wymawia wszystkie kwestie, które miał powiedzieć, a dopiero gdy je wymówi (wszyscy już dawno zapomną, że padła bramka) krzyczy: „Goooooaal!" Na plus zasługuje jedynie komentator z lodowiska, słychać go na drugim planie.

Ogólnie rzecz biorąc AIH to jednak bardzo dobra pozycja, a to dzięki niesamowitej dynamice gry. Gorąco te lody polecam.



NET KOMPUTERY

CENNIK Z 09 KWIETNIA 1998

NET H:
- płyta główna Microstar VX 256c
- karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB
- klawiatura
- 16 MB Ram EDO
- obudowa Mini Tower
- FDD 3,5"
- **HM.** procesor AMD
- **HT:** procesor Pentium

NET 2:
- płyta główna PII Microstar'6118 440 LX AGP AT
- karta graficzna S3 Virge 2(4) MB
- klawiatura
- 32 MB DIMM
- obudowa MINI Tower
- FDD 3,5"
- procesor Pentium II

NET 2 ATX:
- płyta główna PII. Microstar 611/ 440 LX AGP ATX
- karta graficzna S3 Virge 2(4) MB
- klawiatura
- 32 MB DIMM
- obudowa ATX MIDI
- FDD 3,5"
- procesor Pentium II

CENY NETTO	
Komputer NET HM-20	945
Komputer NET HM-23	1104
Komputer NET HT-16	899
Komputer NET HT-20	983
Komputer NET HT-23	1239
Komputer NET P2-23	1834
Komputer NET P2-30	2925
Komputer NET P2-26 ATX	2481

Dysk 1,1 GB Quantum Pioneer SG - 12ms - 4500rpm	462
Dysk 1,7 GB Seagate Medalist 31722 - 12,5/14,5ms - 4500rpm	457
Dysk 2,1 GB Quantum Pioneer SG - 12ms - 4500rpm	493
Dysk 2,5 GB Seagate Medalist 32532 - 12/14,5ms - 4500rpm	572
Dysk 3,2 GB Seagate Medalist 33232 - 12,5/14,5ms - 4500rpm	624
Dysk 4,3 GB 5,25" Quantum BigFoot CY <13ms - 3600rpm	689
Karta Graficzna S3 VIRGE GX2 4MB EDORAM	275
Akcelerator Graficzny 3Dfx VooDoo 4MB	483
Karta Graficzna + Akcelerator 3Dfx VooDoo RUSH 6MB + gra	517
Karta Graficzna + Akcelerator ELSA Victory Erazor 4MB nVidia RIVA 128	661

Net Seller Sp. z o.o.

Nasz Sklep: www.

NET SELLER sp. z o.o. 00 061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!
Montujemy dowolne konfiguracje komputerów !
OPTIMUS i ADAX

ZNOBERANZOLEMY BAZE PRZYMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

Michał Maciołczyk

Kilka rad dla początkujących

Ten artykuł przeznaczony jest dla osób, które grają w Magic: the Gathering, jednak nie startują w turniejach, nie należą raczej do zaawansowanych graczy albo po prostu potrzebują rad. Osoby takie, szczerze mówiąc, stanowią większość pośród graczy...

Pierwszą i najważniejszą sprawą przed przystąpieniem do jakichkolwiek poważniejszych gier jest dokładne poznanie przepisów. Wydawałoby się, że nie stanowi to problemu: książeczka — rulebook — jest wszak taka mała, a karty są jasno sformułowane. Jednak to tylko pozory — MtG wykorzystuje wszystkie furtki pozostawione przez twórców, stara się eksploatować ewentualne niedopatrzenia i co najważniejsze — cały czas się zmienia. To zmusza do śledzenia wszelkich niuansów związanych z przepisami, a ogłaszanych przez DCI. Jeśli macie dostęp do internetu, to znajdziecie na stronie Wizards of the Coast wszystko, co potrzebne do nadążania za regułkami. Jeśli jednak sieć jest poza waszym zasięgiem, to sprawa nieco się komplikuje — wtedy najlepiej poszukać kontaktu (co nie powinno być specjalnie trudne) z kimś, kto w przepisach się orientuje.

Jeśli ten etap mamy już za sobą, warto zastanowić się, jak zbudować skuteczną talię. Podstawową zasadą jest utrzymanie małego rozmiaru decku. Talia turniejowa nie może liczyć mniej niż 60 kart. Górna granica nie jest ustalona, jednak narzuciło ją życie — w praktyce nie spotyka się talii zdolnych do równej walki z innymi, a liczących więcej niż 64, 65 kart. Większość talii turniejowych ma tylko 60, 61 zaklęć i lądów. Dlaczego tak jest? Talia jest ułożona w konkretny sposób, według pewnych założeń. Żeby owe założenia zrealizować, musimy zmaksymalizować prawdopodobieństwo dociągnięcia konkretnych kart, czyli oprócz włożenia dużej liczby podstawowych zaklęć (zazwyczaj 4 konkretnego rodzaju), musimy również zmniejszyć liczbę kart w decku — to nam zapewni stabilność talii, granie tymi kartami, którymi sobie życzyliśmy.

Kolejną ważną sprawą jest włożenie tylu lądów, ile talia naprawdę potrzebuje. Przyjął się pogląd, że jedna trzecia całego decku to powinny być lądy. Nieprawda — oczywiście, są talie, w których taka wartość jest optymalna, jednak warto zastanowić się, co chcemy osiągnąć — 4 mana w czwartej turze? Czy może 4 mana w trzeciej turze? Udzielenie pełnej odpowiedzi wymaga po prostu wielu testów — jeśli na 10 gier 3 przegrałeś, ponieważ zabrakło ci mana na rzucanie zaklęć, to niewątpliwie trzeba zwiększyć liczbę lądów. Warto też pomyśleć nad innymi niż lądy „manodajnymi" kartami — przykładem niech będą Llanowar Elves bądź różne Diamenty — często tego typu dodatek zwiększa skuteczność i szybkość naszej talii.

Z problemem liczby lądów wiąże się sprawa wyważenia kosztów rzucania zaklęć. Naturalnie, chciałoby się mieć w talii wiele potężnych kart, dużych stworów czy skutecznych czarów. Jednocześnie, powinniśmy mieć możliwość grania przez pierwsze kilka tur, kiedy jeszcze zasoby mana są nikłe, zatem i zaklęcia są słabsze. Wniosek? Nie ignorujmy stworów za 1 mana, nie zapominajmy o zaklęciach za dwa mana. W taliach wielokolorowych zwracajmy uwagę na karty z kilkoma manami kolorowymi w koszcie rzucenia — wkładanie tego typu kart z kilku różnych kolorów zazwyczaj nie jest dobrym pomysłem.

Kilka słów o combach. Combo jest układem dwóch lub więcej kart, dających wspólnie lepszy efekt niż suma efektów pojedynczych kart. Takie układy w taliach turniejowych spotykamy dość często, jednak należy zachować ostrożność przy ich konstruowaniu. Przede wszystkim warto, by układy były otwarte, to znaczy unikać sytuacji, gdy jakakolwiek karta w talii jest przydatna tylko w combie. Na przykład, sporadycznie tylko spotykamy w taliach turniejowych karty typu Enchant Creature (a to jest część combo — stworek plus enchant), bo jeśli nie mamy dla nich celu, są one bezużyteczne. Z kolei dość często widujemy Tradewind Ridera, który wymaga nawet dwóch naszych stworków na stole by działać dobrze, jednak nawet samotny jest użyteczny.

Należy też pamiętać o urozmaiceniu decku. Jeślibyśmy chcieli całą talię podporządkować tylko jednemu celowi, ukierunkować ją na jedną drogę prowadzącą do zwycięstwa, to prawdopodobnie później byśmy tego żałowali. Wyobraźmy sobie, że cała nasza talia (oczywiście oprócz lądów) składa się tylko z czerwonego direct damage, ewentualnie jeszcze z kilku zaklęć pomagających dobierać karty. W teorii mogłoby to być nawet skuteczne — w praktyce, nasz fanatyzm zostałby szybko ukarany: okazałoby się mianowicie, że przeciwnik jest w stanie pokonać nasz deck za pomocą jednej karty (w tym przypadku byłby to chociażby Circle of Protection: Red). Wniosek? Banalny — w talii powinno być więcej sposobów na wygranie niż direct damage — jakieś stworki (najlepiej małe, szybkie) i / lub artefakty potrafiące ranić przeciwnika. Dzięki temu nasz oponent będzie musiał w trakcie meczu uporać się nie z jednym problemem, ale z całym ich wachlarzem.

I ostatnia, choć wcale nie najmniej ważna sprawa. Należy przy składaniu talii zastanowić się nad zaklęciami dającymi nam przewagę w liczbie kart w ręku. Istnieje wiele kart pozwalających niszczyć kilka kart przeciwnika jednocześnie — jest to bardzo ważne, gdyż w momencie kiedy na stole jest równowaga, a my mamy w ręku więcej kart niż nasz oponent, to niemal automatycznie zyskujemy przewagę. Przykładową kartą tego typu jest Wrath of God — jeśli rzucimy go w momencie, gdy przeciwnik ma na stole 3 stworki a my nie mamy żadnego, zużywamy tylko jedną kartę niszcząc aż trzy. Należy też strzec się sytuacji odwrotnych — kiedy to my zużywamy kilka kart, aby zniszczyć jedną, np. Thoughtlace i Pyroblast są w stanie zniszczyć niemal każdą kartę na stole. Jednak tylko jedną, a my zużywamy aż dwie — wystrzegajmy się tego, najlepiej na etapie konstruowania decka.

Te kilka rad, mam nadzieję, pozwoli ustrzec się niektórych podstawowych błędów zdarzających się podczas składania talii. Oczywiście ścisłe zastosowanie się do nich jeszcze nic nie gwarantuje — umiejętność ułożenia skutecznego decka przychodzi z czasem, w miarę nabierania praktyki poprzez grę. A więc — zachęcam serdecznie do wszelkich prób i testów.

Bij mistrza!

Jeśli nudzą cię pojedynki ciągle z tymi samymi kolegami, jeśli zaczynasz wertować opasłe tomiska mistrzów strategii w poszukiwaniu recepty na niepokonaną talię, jeśli w końcu zaczynasz marzyć o władzy nad światem — to może jest to znak, że powinieneś wstąpić do Zgromadzenia Magic the Gathering (Duelists' Convocation International — DCI).

Zgromadzenie to potężna instytucja. Dzięki niej pojedynki Plainswalkerów są oceniane i zapisywane tak, by co roku móc wyłonić tego jedynego, najpotężniejszego: Mistrza Świata.

Chcesz wiedzieć jak zostać tym najlepszym? Sposób jest tylko jeden: trzeba wygrywać! Oczywiście nie może być to podstępny atak na niczego nie spodziewającego się przeciwnika. Tylko jeden rodzaj walki jest bowiem dozwolony w Zgromadzeniu: turnieje, na które DCI wyraziło swoją zgodę.

Nie od razu zostaje się dopuszczonym do pojedynków z najsilniejszymi. Najpierw należy brać udział w zwykłych turniejach sankcjonowanych (czyli zaaprobowanych) przez Zgromadzenie. Uczestnikami takich turniejów mogą być jedynie członkowie Zgromadzenia. Nie jest to jednak problemem: podczas każdego z turniejów organizowane są darmowe zapisy, tak aby każdy miał szansę staczania pojedynków według Kodeksu Zgromadzenia. Wynik każdej rozgrywki na każdym sankcjonowanym turnieju jest notowany i umieszczany w ogólnej bazie danych. Każda wygrana podnosi pozycję zwycięzcy w rankingu. Każda porażka wpływa na jej obniżenie. Ważne przy tym jest czy pojedynek staczasz z potężnym magiem, czy też z nowicjuszem. Im potężniejszy jest twój przeciwnik, tym większa jest twoja zdobycz w postaci punktów rankingowych. Pilnuj się jednak, aby nie przegrać ze słabszym od siebie: strata jest wtedy znaczna.

Jeśli osiągniesz wysokie wyniki w takich turniejach, to zostaniesz zaproszony do udziału w Turniejach Profesjonalnych (Pro-Tour) lub Mistrzostwach Europy. Jeśli natomiast okaże się, że jesteś wśród 50 najpotężniejszych magów na świecie, to znajdziesz się w gronie pretendentów do tytułu Mistrza Świata.

Możesz także w inny sposób próbować wkroczyć w świat wielkich bohaterów. Tę drugą drogę stanowią Turnieje Kwalifikacyjne (organizowane także w Polsce). Wstęp na takie turnieje jest otwarty dla wszystkich członków Zgromadzenia. Musisz jednak pamiętać, że prawdziwi Gromowładni nie przypadkiem mają wysokie pozycje w rankingach. Spotkanie z nimi bez wcześniejszego treningu w większości przypadków skończy się porażką.

Zwycięzca oraz zdobywca drugiego miejsca w Turnieju Kwalifikacyjnym dostaje zaproszenie na Turniej Profesjonalny. Udział w Pro-Tour to, oprócz sławy, także i korzyści materialne. Pula nagród w odbywającym się 18 kwietnia turnieju w Nowym Jorku to ponad 150 tysięcy dolarów, a wygrane przyznawane są już od 64 miejsca.

Kto dowiódł swoich umiejętności wygrywając Turniej Profesjonalny, zostaje zaproszony na Mistrzostwa Świata oraz ma możliwość grania w pozostałych Pro-Tour w danym roku bez konieczności przechodzenia przez Turnieje Kwalifikacyjne. Nawet jeśli Plainswalker nie wygra w Pro-Tour, to może zdobyć specjalne punkty w rankingu. Odpowiednia liczba takich punktów stanowi podstawę zaproszeń na poważne turnieje, w tym i na Mistrzostwa Świata.

Jeśli ośmielasz się występować przeciwko najlepszym, a nie jesteś jeszcze zakwalifikowany na Pro-Tour, to możesz spróbować wywalczyć sobie zaproszenie w turniejach Grand Prix. Pula nagród w turnieju

Grand Prix wynosi około 10 tysięcy dolarów. Oprócz pieniędzy, ośmiu najlepszych graczy dostaje zaproszenia na Pro-Tour. Zwykle na Grand Prix zjeżdżają się co większi magowie z całej Europy, tak więc rywalizacja jest bardzo ostra. Pojedynkowanie się z najlepszymi daje niepowtarzalną okazję do podniesienia swoich umiejętności oraz, w przypadku wygranej, do zdobycia znaczącej pozycji w rankingu. Niestety

turnieje te odbywają się rzadko. Każdego roku w Europie organizowanych jest siedem Grand Prix. W Polsce turniej taki planowany jest dopiero na 2001 rok.

Poza wymienionymi wyżej turniejami, raz do roku odbywa się wielki zjazd otwarty dla wszystkich czarnoksiężników z danego kraju. Mistrzostwa Krajowe (bo o nich tu mowa) mobilizują siły największych nawet ospalców. Na wiele tygodni przed Mistrzostwami magowie sekretnie testują swoje zaklęcia oraz prześcigają się w pomysłach na paskudnie zaskakujące kombinacje czarów. Mistrzostwa to rzadka okazja, by zdobyć prawo do reprezentowania Krajowego Zgromadzenia na Mistrzostwach Europy i Świata. Osiem pierwszych osób dostaje bowiem zaproszenia na Mistrzostwa Europy w Brukseli, a czterej najlepsi karciarze dostają dodatkowo zaproszenia na Mistrzostwa Świata do USA. W tym roku Mistrzostwa Polski odbędą się 30 maja w Warszawie.

Ostatnim stopniem przed Mistrzostwami Świata są Mistrzostwa Europy. Najwięksi mistrzowie magii ze wszystkich krajów Starego Kontynentu będą walczyli o palmę pierwszeństwa w dniach 11-12 czerwca tego roku w Brukseli. Najlepszy z nich zostanie zaproszony do udziału w Mistrzostwach Świata. Także i tu przewidziane są duże nagrody pieniężne.

Esencją Zgromadzenia są Mistrzostwa Świata. Stawiają się na nie bogowie gatheringowego świata. Jako uczestnika Mistrzostw Świata otacza cię bowiem nimb glorii i chwały. Jeśli dodatkowo po zaciętych bojach wywalczysz sobie wyśniony Tytuł, to świat legnie u twych stóp.

Jak więc widzisz, dróg do tego największego wśród Plainswalkerów tytułu jest wiele. Mam nadzieję, że stawisz się zatem na Mistrzostwa Polski, by wziąć udział w pojedynku o możliwość reprezentowania naszego Zgromadzenia na wielkich Mistrzostwach. Może także zjawisz się na Turniejach Kwalifikacyjnych lub będziesz szkolił swe umiejętności i piął się w górę rankingu na turniejach sankcjonowanych? Nie mówię zatem „żegnaj", tylko „do zobaczenia" — na turniejowej arenie zmagań.

Kuba Wilsoł-zański

Quake

II Deathmatch

W dzisiejszym odcinku zrobię to, co planowałem już od dość długiego czasu. Rozbiorę na atomy deathmatch w Q2. Jeżeli myślicie, że różnice między starą a nową grą są tylko kosmetyczne, po przeczytaniu tego artykułu na pewno zmienicie zdanie.

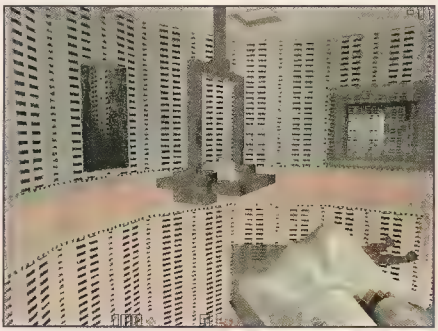
PREAMBUŁA

Na początku niech dane mi będzie powiedzieć, że nowy kwak jest zdecydowanie lepszy od poprzednika. Także w deathmatchu. Nie dawajcie wiary malkontentom twierdzącym inaczej — to ci sami ludzie, którzy kiedyś krzywili się na Quake i wyznawali religię Diuka. W końcu i oni zrozumieją oczywistą prawdę. Ich czas jeszcze nie nadszedł.

FIZYKA

Fizyką gry nazwałem, na potrzeby tego tekstu, zachowanie postaci w różnych sytuacjach, oraz reakcje „świata" na ich poczynania. Fizyka Quake2 różni się bardzo od tej z pierwszej części gry, a doświadczeni gracze mają często problemy z przestawieniem się na nowy model.

Zapomnijcie o kierowaniu lotem. Kiedy już skoczycie, nie uda się wam zatrzymać w powietrzu. Początkowo jest to duża niedogodność, z biegiem czasu jednak można się przyzwyczaić i zupełnie zapomnieć, że kierowany lot kiedykolwiek istniał. Należy zachować szczególną uwagę podczas niebezpiecznych skoków, gdyż nie będzie możliwości skorygowania błędu „po drodze".



Postać obraca się teraz wokół osi umieszczonej wewnątrz jej modelu. W pierwszej części gry oś ta znajdowała się przed (!) graczem, dzięki czemu możliwe były ciekawe ewolucje powietrzne, na przykład skok przez lawę na mapie DM2 (rys. 1). Trzymając klawisz STRAFE oraz obracając się ciągle w kierunku zaznaczonym krzyżykiem, można było ominąć nawet nieznacznie wysunięte przeszkody. Możliwość taka nie istnieje w Quake2.

Kolejna sprawa to efekt działania broni. Najważniejsza zmiana to zachowanie się postaci trafionej rakietą „w stopę". Strzały w podłogę powodowały spory odrzut, który bardzo utrudniał celowanie graczowi wyrzuconemu w powietrze. Dzięki temu, niezwykle ważne okazywało się oddanie pierwszego strzału do przeciwnika.

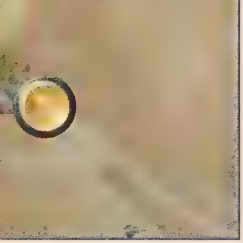
Quake2 wyeliminował tę „wadę". Rakieta nie wystrzeli biegnącego gracza w powietrze, choć może na przykład zepchnąć go z kładki nad lawą lub z ruchomej platformy (Q2DM2, Q2DM3).

Na koniec sprawa upadków — tym razem nie można wykonywać samobójczych skoków z wielkich wysokości. Zamiast kilku procent zdrowia, odejmowanych graczowi w Quake, można stracić nawet ponad 50 (Q2DM2)! Uważajcie na wysokości, gdyż w połączeniu ze wspomnianym brakiem możliwości sterowania lotem, upadki sta-

nowią często większe niebezpieczeństwo, niż wróg z railgunem.

PRZESZKADZAJKI

Quake2 przyniósł ze sobą kilka bardzo nieprzyjemnych błędów. Niektóre z nich zostały stopniowo wyeliminowane w kolejnych łatach, część nadal straszy na niektórych poziomach gry.



Jedną z bardzo niebezpiecznych niespodzianek są wybuchające zwłoki. Jeżeli jeden z graczy zginie jadąc windą lub stojąc na ruchomej kładce (Q2DM2, Q2DM3, Q2DM8), jego ciało (nawet „rozgibane" kawałki ciała!) stanowi duże niebezpieczeństwo dla kolejnych pasażerów pojazdu. Dlaczego? Otóż trupy leżące we wspomnianych miejscach mają skłonności do wybuchania. Eksplozja nie zabiera co prawda graczowi zdrowia, ale powoduje zmianę kierunku patrzenia i chwilę kompletnej dezorientacji. Ofiara myśli, że ktoś do niej strzela, i najczęściej ucieka w bezpieczne miejsce. Na wybuchające zwłoki jest jedna rada: nie przejmować się nimi.

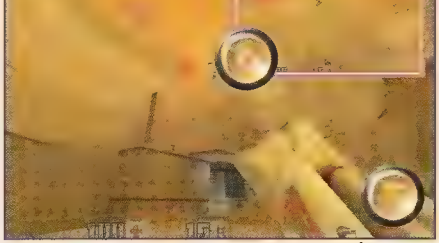
Równie denerwujące są wyjścia z teleportów z głową skierowaną pionowo w górę lub dół. Bug, obecny już w wersji 3.05, nadal nie jest poprawiony.

Klejące ściany — stosunkowo mało szkodliwy błąd w grze. W niektórych miejscach, najczęściej w okolicach drabin lub ciasnych zaułkach, można przypadkowo „przylgnąć" do ściany i utknąć na kilka chwil, wystarczających przeciwnikowi do oddania śmiertelnego strzału. Jedynym ratunkiem jest zwrot o 180 stopni i szybkie skakanie z jednoczesnym trzymaniem klawisza „forward".

BRUDNY HARRY RADZI

Na koniec zostawiłem najważniejsze: optymalną konfigurację klawiatury i myszy. Praca nad znalezieniem ideału trwała kilka miesięcy, a wciąż nie jestem do końca zadowolony z efektów. W sumie do gry używam około dwudziestu klawiszy, których układ za chwilę wam zdradzę. Pomijam ustawienia oczywiste, takie jak „attack" pod lewym klawiszem myszki.

A, S, D- odpowiednio: „strafe left", „backpedal", „strafe right"



Mouse2- bieg do przodu

1- włączanie/wyłączanie Power Shield

3- skrypt centrujący broń do rocket jumpów (rys. 3)

Q- Railgun

W- skrypt Zoom (rys. 4)

E- Grenade Launcher

R- Super Shotgun

F- Rocket Launcher

Z- przysiad

X- Hyperblaster

C- BFG10k

CTRL- przełączanie między „polyblend 0" i „polyblend 1" — ważne w walce pod wodą

ALT- następna broń

SHIFT- grappling hook do CTF

SPACE- skok

Kilka słów warto powiedzieć o skryptach. Są to po prostu grupy komend konsoli, zbindowane pod klawisze, dzięki czemu dostępne są niemożliwe do osiągnięcia innymi sposobami efekty.

Jednym z takich przydatnych trików jest Zoom. Warto go używać praktycznie tylko podczas strzelania z railguna. W momencie zbliżenia, skrypt trzykrotnie zmniejsza czułość myszy i centruje broń. Efekty działania tego wynalazku zobaczycie na rys. 5 i 6 — prawda, że łatwiej trafić? Niektórzy gracze traktują zoom jak cheatowanie, dlatego w opcjach serwera da się zablokować możliwość wykonywania „zbliżeń". Wtedy skrypt będzie bezużyteczny.

Centrowanie broni przydaje się właściwie tylko podczas wykonywania niektórych skoków na rakiecie. Wyrzutnia umieszczona z lewej lub prawej strony daje pewien odrzut na bok — możecie to sprawdzić skacząc do góry na otwartej przestrzeni. Jeden ze skoków wymagających skupienia i precyzji to dojście do artefaktu nieśmiertelności na mapie Q2DM3. Skok z kładki zawieszonej nad lawą ra-

```
alias h2 "hand 2;wait;bind 3 h0"
alias h0 "hand 0;wait;bind 3 h2"
bind 3 h2
```

dzę wykonywać tylko przy wycentrowanej broni. Przydatne, choć niekonieczne, jest zastosowanie

```
alias +zoom "fov 30;sensitivity 6;hand 2"
alias -zoom "fov 90;sensitivity 18;hand 0"
bind w +zoom
```

tego tricku do skoku po megahealth na Q2DM1. Skok wyjdzie wam 10 razy na 10 prób.

Na koniec polyblend — komenda ta powoduje uzyskanie idealnej widoczności w wodzie, szlamie i lawie. Można jej używać także mając Quada lub Pentagram. Niestety, nie ma róży bez kolców. Używając „poprawiacza widoczności" nie będziecie w stanie stwierdzić, czy ktoś do was strzela. Po prostu ekran nie będzie się robił czerwony po trafieniu pociskiem przeciwnika. Znam ludzi, którym to nie przeszkadza, jednak ja nie jestem w stanie grać w takich warunkach. Dlatego, dla bezpieczeństwa, polyblend wyłącza się natychmiast po puszczeniu klawisza CTRL. Różnicę w widoczności po wykorzystaniu skryptu zobaczycie na rysunkach 7 i 8.

AKCENT

Tym optymistycznym akcentem kończę pierwszy tekst działu Quakeworld poświęcony wyłącznie Quake2. Spodziewajcie się więcej na ten temat w przyszłości. W pierwszą część już praktycznie nie gram, zresztą po co, skoro druga jest dużo lepsza...

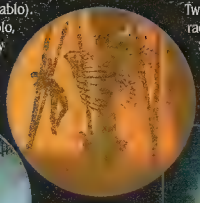
Dobra wiadomość dla kupujących krążek Resetu: począwszy od numeru czerwcowego, na płycie znajdziecie osobny kącik poświęcony grom FPP. Będę się starał umieszczać tam wszystkie najnowsze konwersje, mapy, dźwięki, modele, skóry, oraz wiele innych. Nie ograniczę się wyłącznie do Quake2 — będzie też „jedynka", Unreal, Hexen, oraz cała fala nadchodzących gier 3D. Do zobaczenia za miesiąc!

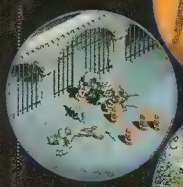
Witam ponownie w RDK! Dzisiaj — zgodnie z obietnicą — informacje na temat DIABLO 2 oraz kilka spraw klubowych.

Na wstępie chciałbym przeprosić za podanie złego adresu do strony Reset Diablo Klan. Oczywiście prawidłowy adres to http://www.reset.com.pl/diablo/rdk.htm. Taki i tylko taki adres jest poprawny. Przejdźmy jednak do najważniejszej części — do tej dotyczącej DIABLO 2. Jak na razie nikt nie jest pewny, co NAPRAWDĘ konkretnie będzie w końcowej wersji, ale pogłosek słychać na ten temat bardzo dużo — oto one.

HISTORIA

Bohater pierwszej części Diablo, po przyjęciu ducha Diablo i swoim powrocie na Wschód, wypełnił w całości wolę Lorda Terroru (Diablo). Teraz Diablo, uwolniony ze swojej pułapki w podziemiach Tristam, może spełnić swoje pierwotne zamierzenia — ale z większą mocą do dyspozycji. Gdy gra Diablo 2 się rozpoczyna, on jest gdzieś na Wschodzie zbierając armię do podboju całego świata.





Akcja Diablo II dzieli się na cztery akty. Każdy z nich rozgrywa się w „swoim" mieście i lochach. Każdy akt będzie opowiadał o zamierzeniach i losach Diablo, a także o jego dwóch braciach: Mephisto (Lordzie Nienawiści) i Baalu (Lordzie Zniszczenia) oraz planach ich uwolnienia. Razem trzej bracia znani są jako Prime Evils (Pierwotne Zło) lub Trójca. Przez całą grę bohater ma śledzić Diablo, i — w każdym z aktów i miast — próbować przeszkodzić mu w zebraniu Armii Zła.

Twój bohater wchodzi do gry jako doświadczona i potężna postać, która słyszała już o ucieczce Lorda Terroru (Diablo) i jest przygotowana do zatrzymania go.

Twoja przygoda zaczyna się w górach przy świątyni Sióstr Bez Spojrzenia. Pomniejszy demon Andariel sprawuje kontrolę nad świątynią. Andariel, z piekła rodem, ma nadzieję, że Diablo wynagrodzi go sowicie za wierną służbę, toteż gorliwie pomaga mu w zebraniu Armii Zła. Twoim pierwszym zadaniem będzie pokonanie Andariela i uwolnienie Sióstr. Tylko jeśli pokonasz Andariela w mieście, w finałowym levelu możesz przejść do następnego aktu i następnych lokacji na wschodzie. Zapowiada się więc bardzo ciekawie, ale czy na pewno będzie to tak wciągające jak pierwowzór?

POTWORY

Teraz parę słów o potworkach, które spotkamy na swej drodze. Nie są to oczywiście wszystkie potwory jakie będą występować w grze, ale na początek wystarczy.

ANDARIEL — Baldon of Anguish
Andariel jako najsilniejszy z pomniejszych demonów ma nadzieję że po uwolnieniu Wielkiej Trójki otrzyma nagrodę w postaci własnej rezydencji w świątyni i tam stworzy swoją własną armię z posiadanych niewolników. Rys 1

BIGHEAD — Te potworki mają możliwość strzelania Kulami Piorunów ze swoich oczu i ust. Rys 2

FALLEN ONE — Zgraja tych potworów jest znana z wyrzynania nocą całych wiosek w ciągu kilku minut. Mimo swojego małego wzrostu, potworki te posiadają zadziwiającą siłę i nadnaturalne zdolności. Jedyną przyjemnością dla nich oprócz zabijania jest rozmnażanie, więc najczęściej spotkać je można w dużej liczbie albo inaczej — w kupie. Rys 3

GORGON, RAZORBACK — Na dzień dzisiejszy nie za wiele wiem o tych potworach, ale że będą w grze, to fakt. Rys 4

SKELETON — Dobrze znane nam z pierwszej części Diablo szkieletory są pozostałością po wojownikach zabitych w Mrocznych Kampaniach oraz tych, którzy zdradzili kogoś w przeszłości. Ożywione przez nadnaturalne siły kościeje szukają nowych rekrutów do swoich szeregów. W jaki sposób się to odbywa, chyba każdy wie. Szkieletory można napotkać w miejscach, gdzie stoczono wielkie bitwy i tam gdzie znajdują się miejsca pochówku zmarłych. Rys 5

POSTACIE

W grze dostępne będzie pięć postaci możliwych do wybrania. Na dzień dzisiejszy dysponuję opisem tylko trzech z nich. Żadna z postaci znanych z pierwszej części nie występuje w sequelu. Dwie klasy postaci to klasyczni wojownicy, dwie to „czarodzieje", zaś jedna to swego rodzaju hybryda — czyli postać, która dobrze czaruje i nieźle walczy. Trzy, które znam, to: Paladyn, Nekromanta, Amazonka. To oznacza, że czekamy jeszcze na jednego wojownika i małą hybrydkę (albo hybryda). Obydwie postaci poznamy już niedługo, jeszcze w tym roku.

KLAN RE DIABLO

Nekromanta — RYS. 6

Czary nekromanty

1. FamiliarCreates — Zaczarowany potworek walczy dla ciebie i sprawdza teren.

2. Raise Dead — Wskrzeszenie martwych.

3. Binding — Pozwala ci na przejęcie kontroli nad przeciwnikiem.

4. Vampiric Touch — Zabiera życie przeciwnikowi i dodaje jego siłę życiową do twojej.

Amazonka — Rys. 6

Amazonka jest czymś pośrednim między Łuczniczką a Wojownikiem. Świetna w walce bezpośredniej i na odległość. Może atakować za pomocą włóczni i łuku. Posiada pięć poziomów doświadczenia, każdy następny potężniejszy od poprzedniego. Niżej mamy jej kilka zdolności, ale nie są to wszystkie, jakie posiada. Amazonka może się wyspecjalizować w konkretnej broni: łuku lub włóczni; stwarza to możliwość łączenia się z drugim graczem posiadającym inne zdolności w drużynę wspaniale się uzupełniającą.

Zdolności Amazonki

1. Poziom I

a. Vital shot (łuk) — Wolniejszy, ale siejący większe zniszczenia strzał.

b. Jab (włócznia) — Szybsza ale mniejsza siła ataku.

2 Poziom II

a. True aim (łuk) — Celniejszy, ale wolniejszy strzał.

b. Entangle (włócznia) — Czasowo paraliżuje cel.

3. Poziom III

a. Safe shot (łuk) — Strzel tym w czasie walki bezpośredniej: trafi tylko twoich wrogów a ominie przyjaciół.

b. Fend (włócznia) — Mniejsza celność, ale odrzuca cel do tyłu.

4. Poziom IV

a. Dodge — Natychmiastowy atak.

b. Impale (włócznia) — Potrójne punkty zniszczeń, ale istnieje niebezpieczeństwo zniszczenia włóczni w czasie ataku

Paladyn — Rys. 7

Zdolności Paladyna

1. Holy Aura — Tworzy magiczną tarczę do ochrony przed nie umarłymi potworami.

2. Shield Bash — Możesz używać swojej tarczy jako broni.

3. True Blade — Punkty bonusowe ataku są przeznaczane na broń.

4. Arm of God — Dostajesz możliwość szybkiego poruszania się i odporność na ciężkie rany, ale w trakcie działania otrzymujesz punkty zniszczenia.

AGENT DOŁU

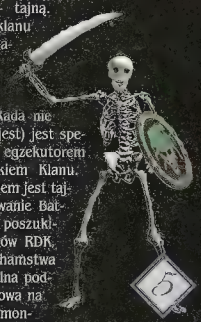
Wszystkie podane tu informacje nie wyczerpują tematu. W miarę pojawiania się nowych wiadomości będę was informował na bieżąco. Wszyscy jednak oczekujemy po Diablo 2 jednego: aby możliwość oszukiwania w grze była ograniczona do absolutnego minimum. Zmorą Battle.netu są gracze z poziomem 99 i statystykami typu siła, czary, celność i zdrowie równe 65536. Oczekujemy chyba wszyscy jak jeden mąż, że nasze statystyki będą dobrze zabezpieczone na serwerach Blizzarda, tak jak to się dzieje w przypadku Ultimy Online. Mam zarazem nadzieję, że tylko to zostanie skopiowane z UO, bo w naszych warunkach wnoszenie comiesięcznej opłaty 10$ raczej nie przysporzy Diablo 2 fanów.

KLAN

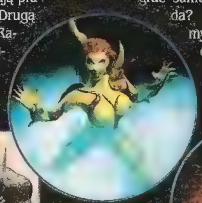
Trochę się pozmieniało w Klanie — od tej pory na wniosek Jabolka (Res) nastąpiła pewna zmiana dotycząca klanu, od dzisiaj nie jesteśmy „członkami" (to może budzić różne skojarzenia). Zostaliśmy BRAĆMI! Tak, jesteśmy braćmi, a każdy z nas może otrzymać DYPLOM! Wzór zaproponował właśnie Jabolek, mało tego, dzięki jego pomysłowi wprowadzamy do klanu RADĘ — jej członkowie mają prawo decydować o RDKlanie. Drugą zmianą jest wprowadzenie Rady Klanu, do której wchodzić będą zasłużeni BRACIA, jednak aby się odróżnić od innych klanowiczów, rajcy posiadać będą odpowiednie tytuły. Ja otrzymuję tytuł NAJWYŻSZY BRAT, bracia z RADY będą WIELKIMI braćmi, a pozostali bracia muszą czekać na awanse w RDK.

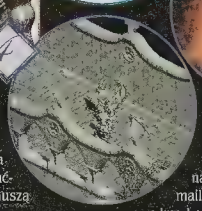
Rada Klanu na dziś składa się z braci: Sathorna(Res), Jabolka(Res), Lordareona(Res) i Xarthisusa(Res). Od dzisiaj mają oni prawo do głosu w sprawach Klanu.

Powołałem jeszcze jedną funkcję — tajną. Jeden z klanu (jego tożsamość z nam Ły l k o ja, nawet Rada nie wie kto to jest) jest specjalnym egzekutorem i wystannikiem Klanu. Jego zadaniem jest tajne penetrowanie Battle.netu w poszukiwaniu wrogów RDK, objawów chamstwa (jest specjalna podstrona klanowa na takich ancymonków) oraz pełni on rolę czysto kontrolną nad Klanem. Nie chciałbym być w skórze jakiegokolwiek BRATA z Klanu, który zostałby przyłapany przez naszego „Inquisitora" na poważnym złamaniu zasad klanowych. A zaręczam, że on Battle.net nazywa domem, tak często tam przebywa.



Zapraszamy na naszą stronę, gdzie znajdzie się miejsce dla każdego — przyjmujemy do klanu ludzi, którzy przyrzekają być posłuszni żelaznym zasadom klanowym. Nie jest ważne, czy kandydat posiada modem i dostęp do internetu. Przecież Diablo to nie tylko gra sieciowa, w domu można też grać samemu, prawda? Upraszczamy także procedurę dla osób posiadających dostęp do internetu — nadanie e-maila na mój adres będzie równoznaczne ze zgodą na zasady rządzące klanem. Czołem, bracia, niech uszy wrogów kwitną na ścianach waszych domostw jak najczerwieńsze pomidory!



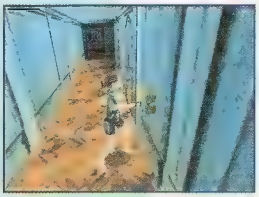


TOMB RAIDER 2 cz.2

Bamse
DobraRada

Living Quarters

Dźwignią otwórz wiatr i wpłyń do niego. Przejdź przez wielką salę z tłokami. Idąc dalej, uważaj na beczki. W pomieszczeniu z ogniem, skocz na ścianę i wisząc przejdź po niej w prawo. Lewarkiem wytłaczysz palniki. Na piętrze przesuń dźwignię i wskocz w otwór w podłodze. Skacząc po wielkich tłokach dostań się do następnego tunelu. Trzykrotnie pchnij skrzynię, na którą natrafisz, raz następną. Zeskocz w dół, przesuń dźwignię, która zmienia położenie tłoków i wróć do nich. Możesz teraz dostać się do dźwigni, znajdującej się we wnęce.

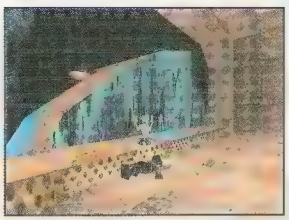


Przepłyń przez salę, gdzie był ogień, pociągając za lewarek nad drzwiami, przez dużą jaskinię, aby przy legowisku węgorza przesunąć kolejną dźwignię. Przepłyń przez klapy, które się otworzyły. W następnej sali stań naprzeciw lewarka, obróć się w prawo i, skacząc do przodu, chwyć się rury. Dalej droga jest prosta krótki zjazd, woda z rybką. Na końcu sali z krzywą podłogą odbij się od pochyłości i wisząc przejdź w prawo. W zdobionej komnacie wejdź po schodach, dojdź do końca i wyciągnij skrzynię. Cofnij się nieco, zeskocz z balkonu i wejdź do rozpadliny, aby wyciągnąć następną skrzynię, a zza niej klucz. Odszukaj drzwi do teatru (na lewo od balkonu), otwórz je kluczem, naciśnij guzik w loży i wejdź za kurtynę. Przejdź w głąb sceny i naciśnij guzik. To napuści wody do rozpadliny, w której leżał klucz. Wróć i przepłyń przez nią.

The Deck

Wyskocz z okna do wody, wyjdź na brzeg, zabierz klucz i ponownie zanurkuj. Przepłyń przez tunel, wyjdź z wody i podejdź do skrzyń. Przesuń je tak, aby dostać się do drzwi do rufy. Otwórz je kluczem. Pod wodą przesuń dźwignię, opuść rufę, zeskocz przez klapę (tuż obok gościa z miotaczem), wejdź po drabinie, naciśnij guzik, aby osuszyć rufę i wróć do niej. Wyciągnij skrzynię, przejdź przez tunel i jaskinie, przepłyń pod wodą do kolejnej groty i wynurz się. W długim korytarzu idź cały czas prosto. Przed skokiem na łódź zregeneruj siły. Weź klucz i wróć do rozwidlenia w długim korytarzu. Skręć w lewo. Idź cały czas w górę, aż do statku. Przejdź na dziób i przeskocz po słupach na przewrócony kadłub.

Zsuń się po przeciwnej stronie tak, aby zawisnąć na ścianie, przejdź w lewo i przeskocz do jaskini. Dojdź na samą górę groty, przeskocz na dach statku, a z niego na platformę obok kadłuba. Zeskocz przez klapę. Drzwi na końcu korytarza otworzysz przyciskiem ukrytym za skrzynią. Drzwi do kajuty na tym pokładzie otwórz kluczem i naciśnij guzik. W kolejnym otwartym przejściu wbiegnij po schodach, do tunelu, na górę i zeskocz do dziury. Weź klucz. Otworzysz nim magazyn nieopodal rufy. Zabierz stamtąd artefakt.



Tibetan Foothills

Idź w prawo przeskakując nad lawiną. Następnie rozbij taflę szkła i skocz przez nią. Nad krawędzią klifu obróć się i opuść do jaskini. Przejdź przez nią uważając na stalaktyty. Na rozwidleniu skręć w lewo zjedź po pochyłości i wyjdź na otwartą przestrzeń. Przeskakując po półkach skalnych dojdź do chatki. Wsiądź na motor i jedź w lewo. Musisz wybić się z rampy tak, aby wlecieć do jaskini (najpierw usuń z drogi dwa bloczki). Wewnątrz pędź cały czas tunelem, a na rozstajach odbij w prawo. Na końcu korytarza przesuń dźwignię, wróć na rozstaje i tym razem wybierz lewą odnogę. Tuż po wykonaniu długiego skoku nad przepaścią przejdź pod lawiną i wycofaj się, aby koniecznie zostawić motor przed rozpadliną. Zejdź po ścianie, która służy jako drabina. Weź klucz. Na końcu tunelu otwórz bramkę i po innej ścianie wdrap się na górę. Wsiadaj na motor i jedź dalej. Klucz posłuży do podniesienia mostu. Przejdź po nim i pod lawiną. Wróć do groty z mostem, zabierz klucz i wracaj do chatki, koło której stał motor. Wewnątrz pozbieraj fanty i przesuń dźwignię. Jednemu z napastników zabierz motor i przejdź z lewej strony rozpadliny. Na końcu doliny przesuń bloczek, przejedź obok niego i wjedź motorem do wody. Wynurz się i tunelem przejdź do następnego etapu.

Barkhang Monastery

Wejdź po drabinie naprzeciwko schodów, z półki skalnej przeskocz na głazy, zwisając przesuń się w stronę klasztoru i wskocz przez okno do biblioteki. Odszukaj pomieszczenie z drabiną, wejdź po niej, z pomostu zabierz

klucz i idź dalej unikając głazów (przy drugim skręć w lewo). Omijając wiry przepłyń do wąskiego tunelu. Zapal flarę i przebiegnij przez trzy pułapki. Wejdź po drabinie, zabierz kółka modlitewne (musisz znaleźć ich pięć) i przeskocz nad płomieniami. Wyciągnij ze ściany bloczki i wróć do głównego korytarza obok biblioteki. Kluczem otwórz drzwi na wielki dziedziniec i skręć w prawo. Po przeskoczeniu pierwszego ostrza zajrzyj do pomieszczenia po lewej. Zabierz klucz i otwórz nim schowek obok biblioteki. Klucz, który tam znajdziesz, pasuje do drzwi prowadzących na dach,

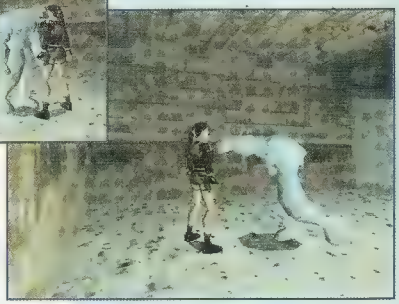
dziedzińcu. Wskocz od niej i pędź wąwozem, aż dotrzesz do wysokiego słupa. Odszukaj tunel w skałach i idź nim do niewielkiego domku. Wejdź przez dach i zabierz czwarte kółko modlitewne. Wróć na wielki dziedziniec.

Stojąc na wprost posągu odwróć się w prawo i pobiegnij do drabiny. Wejdź po niej na posąg, a z niego przeskocz do małej wnęki. Przesuń dźwignię i wracaj na dół. Zajrzyj do wnętrza posągu i zeskocz przez klapę. W obszernym pomieszczeniu przesuń dźwignię, a następnie zablokuj skrzynią wodospad. Zejdź po pochyłości, przesuń jeszcze jedną skrzynię i zabierz ostatnie kółko modlitewne. Wszystkie pięć umieść w ścianach komnaty za posągiem, a następnie włóż artefakt w otwór i pobiegnij w głąb korytarza.

Ice Palace

Strzel w dzwon, aby otworzyć drzwi. Wyjdź na obszerny plac i wskocz na jedną z trampolin z prawej strony. Strzel w dzwon i szybko złap się czegoś, aby łagodnie opaść z powrotem na ziemię. Odbij się od podwójnej trampoliny i przesuń dźwignię, aby otworzyć klatkę. Przejdziesz przez nią do kolejnej dźwigni. Wróć na parter. Przejdź pod podniesionymi bramami i wybij się z kolejnej trampoliny.

Na górze wskocz na pochylnię, złap się jej końca, a następnie wyskocz



Catacombs of Talion

Zejdź po schodach, drabinie i przesuń dźwignię. Wróć po drabinie i ścieżką dojdź do sali z basenem. Przeskocz w okolice kul śniegu, aby się ruszyły, a następnie przejdź po słupach na drugim końcu sali. Przebiegnij po niestabilnej podłodze, pokonaj kilka szczebli drabiny i wykonaj salto w tył. Przesuń dźwignię i wyjmij z klatki maskę. Wskocz do basenu, w którym już nie ma wody i otwórz wrota maską. Znajdziesz się na ogromnym placu z budynkami. Wskocz do groty po lewej, przejdź przez jaskinie, wdrap się na skały i zanurkuj w jeziorku. Złap maskę i wróć na plac. Idź w prawo i otwórz maską kolejne drzwi. Idź w lewo, przeskocz dwie dziury i przesuń dźwignię. Zabij yeti, przeciągnij skrzynię pod bramę i przesuń dźwignię, która jest za nią.

Wróć na plac, ponownie wskocz do groty po lewej i idź w stronę mostów. Ten urwany potraktuj jak drabinę i wejdź po nim do jaskini. Zeskocz do wody, przepłyń kilka grot i wejdź na kamienny słup. Z niego przeskocz na wiszącą drabinę, zrób salto i przesuń dźwignię. Otwarte wrota prowadzą na balkon. Przesuń dźwignię, zeskocz na plac i pędź do wielkiej bramy. Zrzuć wszystkie kule i idź do otworu po prawej. Dwie ciemniejsze deski otwierają drzwi. Stań na lewej i wskocz do pokoju z kolcami. Teraz szybko otwórz drugie drzwi, wróć nacisnąć drugą ciemną deskę i ponownie pędź do pokoju z kolcami. Przemknij przez otwarte drzwi i zejdź po drabinie do następnego etapu.

znajdujących się za dwoma kołami z kolcami.

Po wejściu na schody skręć w prawo, przesuń dźwignię i szybko przeskocz nad palnikami. Na dziedzińcu po lewej pociągnij za lewarek i zeskocz przez klapę. Wybij szyby, zabierz dwa kamienie, przesuń dźwignię i wyjdź po drabinie. Na najwyżej położonym dziedzińcu włóż w ścianę jeden z klejnotów, wysuń skrzynię i zabierz drugie kółka modlitewne.

Wróć na wielki dziedziniec i wejdź do korytarza na prawo od posągu. Wejdź do pierwszego pokoju i idź prosto, przeskakując nad klapą. Wyskocz z okna, wdrap się po drabinach na wieżę i weź kolejne kółko modlitewne. Wróć do korytarza obok wielkiego posągu i skręć w lewo na samym końcu. Omiń przeszkody i weź klucz. Otworzysz nim klapę na wielkim

tak, abyś mógł strzelić w dzwon ukryty w rogu. Przejdź przez otwartą już bramę. Wejdź do następnego pomieszczenia i biegnij do korytarza z prawej strony. Na rozwidleniu zajrzyj do lewego tunelu, aby zdobyć maskę, a następnie udaj się do prawego.

Zeskocz w ciemności (uważaj na kolce). Wejdź w prawy otwór, włóż maskę w dziurę w ścianie i przejdź przez drzwi, które się otworzą. Przebiegnij most linowy. Przesuń dźwignię, a gdy lawa roztopi lód, wskocz do wody. Zabierz płaszczkę i przepłyń do następnej groty. Wejdź do prawego korytarza. Kiedy wyjdziesz na otwartą przestrzeń, szybko leć do jaskini po lewej. Pokonaj dwie przepaści, zejdź po schodach i wejdź do wnętrza posągu (z lewej strony). Zabierz figurkę i wyjdź na otwartą przestrzeń stawić czoła Taliionowi.

Temple od Xian

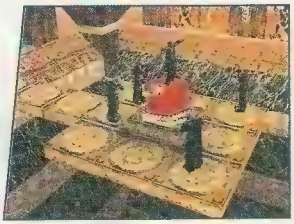
Kiedy zakończysz jazdę w jeziorku, przepłyń pod wodą do wejścia do świątyni. Przesuń dźwignię z lewej strony i wróć do jeziorka. Wejdź po drabinie,

przeciwległej stronie jest wyjście. Skacz po słupach i platformach, unikając też głazów. Wyciągnij ze ściany czaszkę i przesuń dźwignię. Korytarz prowadzi z powrotem do głównego holu.

Artefaktem otwórz drzwi, wymiń kolczaste koło i zjedź do sali, w której musisz przesunąć szybko trzy dźwignie i uciekać. Przeskakuj po kolumnach, a w kolejnej komnacie zanurkuj i przesuń dźwignię. Wpłyń do małego korytarza, otwórz bramkę i przesuń jeszcze jedną dźwignię. Wróć do głównego basenu, przesuń ponownie dźwignię obok wysokich wrót i przepłyń przez nie, aby pociągnąć za lewarek. Wypłyń przez kratę w głównym basenie.

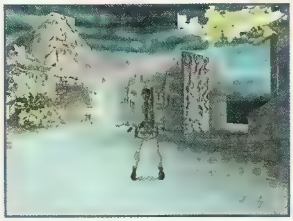
W następnym pomieszczeniu przesuń dźwignię i uciekaj przed kolczastą ścianą. Z basenu musisz wyłowić złoty klucz. Po powrocie do jeziorka otwórz nim bramę. Pod wodą odszukaj słup z dźwignią. Wypłyń przez otwartą kratę i wejdź do korytarza z czaszkami przy wejściu. W obszernej jaskini skacz po półkach skalnych i kolumnach, aby dotrzeć do górnego korytarza. Przeskocz na małą wysepkę, weź srebrny klucz i wróć przed świątynię. Otwórz nim wrota z prawej strony. Wejdź na górę i przebiegnij przez wiszący most. Dojdź do następnego mostu, przesuń dźwignię i wróć do kolczastego kółka toczącego się po małej półce. Poniżej odszukaj korytarz z trampolinami. Odbijaj się od nich aż do samej góry.

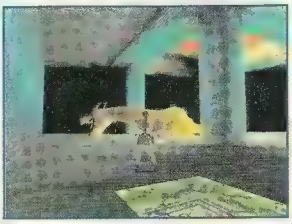
W wielkiej sali z ławą i zjeżdżalniami przebiegnij obok kolczastej skały i wejdź po drabinie, aby dostać się na szczyt. Odszukaj dźwignię i przejdź przez drzwi, które się otworzą. Wskocz na słup obok głowy węża, weź klucz, a potem zjedź



bierz Tabliczkę. Wróć na dwór i zeskocz z drugiej strony wyspy do zielonej jaskini. Dźwignią otwórz bramkę i po schodach wejdź na dach klatki. Zeskocz na murek, a z niego na malutką wysepkę z kolejną Tabliczką. Przejdź przez zieloną jaskinię do dużego zamku. Bramę otwórz dwoma Tabliczkami.

Przeskocz nad głazem po lewej i zmykaj, żeby cię nie rozjechał. Wróć z powrotem na główny dziedziniec i przeskocz na dolny most. Przesuń dźwignię, wskocz





unikając kolców (skacz), a potem wejdź po skałach. Przesuń dźwignię, a potem idź do otwartych już wrót świątyni. Przejdź przez główny hol. W pomieszczeniu z ławą przeskakuj pomiędzy pochyleniami, aby przedostać się do następnej sali. Idź korytarzami, przesuń dźwignię i uciekaj przed ścianami pełnymi kolców. Idąc dalej uważaj na trzy spadające głazy, a potem wejdź po drabinach. W ciemnym pokoju przesuń dźwignię i podciągnij się. Zejdź po drabinie unikając ruchomych kling, a potem przebiegnij między śmiercionośnymi kotami. Gdy będziesz na balkonie w głównym holu, odszukaj guzik w ścianie, a następnie pędź do drzwi naprzeciwko.

Przebiegnij między workami. Szybko naciśnij guzik z prawej, potem z lewej strony i przebiegnij przez korytarz. Na jego końcu podskocz i złap się półki. Weź artefakt i skacząc po słupach dojdź do drzwi z lewej strony posągu. Przesuń dźwignię i wróć do sali z ławą. Dokładnie po na dół. Przejdź na środek sali i włóż klucz do zamka. Po drabinie wróć na górę i tym razem idź w kierunku drugiej smoczej głowy. Odbij się od górnej pochylni i wejdź po drabinie. Aby ominąć ruchomą klingę, musisz wykonać salto z obrotem.

Floating Islands

Przeskakując po zjeżdżalniach, dostań się do złotej klatki. Przesuń dźwignię i opuść klatkę drugim wyjściem. Wejdź przez klapę do wiszącego domku i za-

na następną linę i wejdź po ścianie z powrotem na dziedziniec. Popatrz, gdzie zaczyna się lina przechodząca przez ścianę, a potem zjedź po niej do samego końca. Wejdź do sali z ławą. Pchnij bloczek tak, aby wejść po nim na wyższe piętro, przesuń dźwignię i wróć do sali z ławą. Wskocz do rowu, w którym latają talerze, przesuń dźwignię i wdrap się z powrotem na samą górę. Weź rozbieg i przeskocz przez klapy w lawie. Przesuń dźwignię i płyń dalej. Ruchome klingi wyłącz i wróć do sali z ławą. Przeciągnij bloczek tak blisko liny, aby można było z niego przeskoczyć do nowego otworu. Na końcu korytarza jest dźwignia. Przesuń ją i wejdź do komnaty z wielką dziurą. Wskocz do niej, przesuń wszystkie dźwignie, rozwal przeciwników i po schodach wróć do sali z dziurą. Przez otwarte drzwi dojdziesz do drabin. Na górze przesuń bloczek pod linę i zjedź po niej.

Dragon's Lair

Przesuwaj dźwignie, zabijaj przeciwników, zbieraj amunicję i apteczki. A gdy już pokonasz wielkiego smoka, wyrwij mu z piersi sztylet i uciekaj.

Home Sweet Home

Kluczem otwórz zbrojownię, weź, co tam znajdziesz i rozwal wszystkich napastników. Ukończyłeś grę. Gratuluję.

PARSZYWA DWUNASTKA

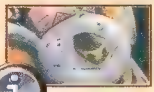
Wydanie trzynastego (szczęśliwego) numeru RESETU postanowiliśmy uczcić specjalnym, arcytrudnym konkursem. Aby odwdzięczyć się tym z was, którzy są z nami od samego początku i posiadają wszystkie nasze numery, wymyśliliśmy coś specjalnego. Jeśli zaś jesteś naszym czytelnikiem od niedawna i nie posiadasz kompletu RESETÓW, a też chciałbyś wziąć udział w konkursie to nie martw się, nic straconego. Zawsze możesz skorzystać z pobliskiej czytelni, życzliwości kolegi, czy też po prostu zamówić u nas archiwalia.

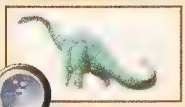
Na tej stronie znajdziecie dwanaście obrazków i dwanaście fragmentów tekstów. Waszym zadaniem jest napisać, z którego numeru RESETU pochodzi dany obrazek lub tekst, podać numer strony, a także tytuł artykułu z którego element został „wycięty". Wygra oczywiście ten, kto poda najwięcej prawidłowych odpowiedzi. Jeśli otrzymamy więcej niż jedno takie rozwiązanie, szczęśliwego zwycięzcę wylosuje redakcyjna sierota (nie, nie RooS).

Konkurs nie należy może do najłatwiejszych, ale nagroda też jest nie byle jaka Jest nią (już tradycyjnie:-) akcelerator graficzny Voodoo 2. W roli nagród pocieszenia wystąpią gry oraz firmowe koszulki RESETU.

Na rozwiązania, koniecznie z dopiskiem „Parszywa dwunastka", czekamy do 31 lipca włącznie. Przypominamy że liczy się nie data stempla, lecz data dotarcia odpowiedzi do redakcji! Listę szczęś.iwych zwycięzców podamy w numerze wrześniowym. Listy nie-szczęśliwych nie przewidujemy.

Parszywy sztab konkursowy





Będziesz zaskoczony, ale znamy się od dawna.

Wprawdzie z początku występujesz jako dowódca plutonu, ale z czasem może ci się to znudzić. Jeśli uważasz, że jesteś stworzony do wyższych celów, niż dowodzenie trzema czołgami (plus własnym, oczywiście), pora wziąć pod swe skrzydła całą kompanię.

Wszystko wskazuje na to, że Koniec Świata wydarzy się przed planowanym rokiem 2000.

I ujrzałem Bestię wychodzącą z morza, mającą dziesięć rogów i siedem głów a na rogach jej dziesięć diademów, a na jej głowach imiona bluźniercze.

Dzień dobry panie senatorze. Pójdzie pan z nami.

Zanim świat był, jam jest. Stworzyłem słońca. Stworzyłem światy. Stworzyłem istoty żywe i miejsca przez nie zamieszkiwane; umieszczam je to tu, to tam.

...Obcy wyglądają jak mafiosi, w ciemnych okularach czytają poranną prasę, zza pazuchy wyciągają pistolety o długich lufach, długo i precyzyjnie mierzą, nim wystrzelą śmiertelny pocisk...

Słuchajcie się rodziców, nauczycieli i trenerów. Wierzcie w siebie i bądźcie tacy jacy chcecie być.

Ceny akcji spadły o 6,3%! Magic Industries otwiera nową fabrykę obuwia!

Cywilizacja starożytnych uległa zagładzie, a świat pogrążył się w ciemnościach. Ci, którzy przeżyli Wielki Kataklizm, wspólnie wyruszyli w poszukiwaniu krainy, w której świeci słońce.

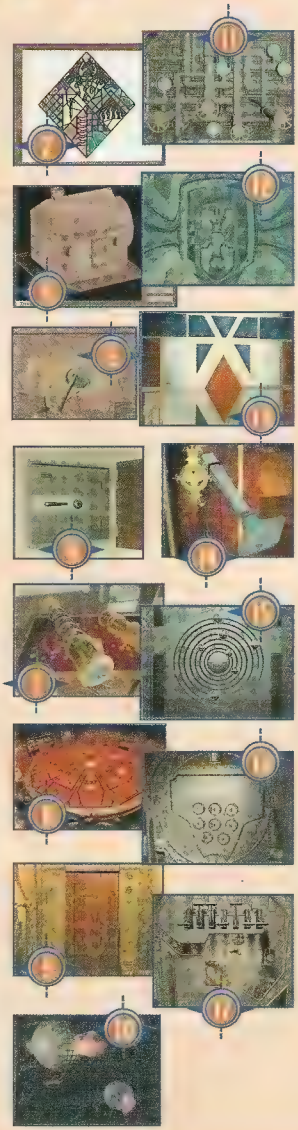
Nazywany potocznie „The Great One", zawodnik do którego należy większość rekordów zawodowej ligi.

Teraz musimy kupić pizzę koledze mającemu program COREL (lub mający te same możliwości) oraz drukarkę i mamy wspaniałe kolorowe żetony.

BLACK DAHLIA

Bamse

Jak wspomniałem w recenzji, najtrudniejsze w całej grze są zagadki logiczne. Jest ich mnóstwo. Aby pomóc wam w ich rozwiązaniu, a jednocześnie pokazać całą logikę, dzięki której dochodziłem do odpowiedzi, w wielu przypadkach przedstawiłem tok rozumowania, jaki należało obrać, aby rozwiązać zagadkę. Podkreślam jednak, że nic tak nie cieszy jak rozwiązanie tych zagadek samodzielnie.



1.Cleveland — Telefon Straussa

Na kartce z danymi firmy Finstera jest numer CMR-140. To numer telefonu (267-140). Porównaj go z kodem, widniejącym przy nazwisku Finstera na liście Amerykano-Niemców (CLV 21-84-11). Kod przekłada się na numer telefonu w następujący sposób: C to 2, Ł to 5, ale należy jeszcze, zgodnie z notatkami Pensky'ego, dodać jedno oczko, czyli 6, V to 8-1, czyli 7. Kolejne trzy cyfry: 2-1—1, 8-4—4, 1-1—0. Czyli 267-140. Analogicznie numer Straussa wygląda tak: 267-404.

2.Cleveland — Witraż

Ułóż cztery herby. Następnie spójrz przez lupę, a ujrzysz cztery nazwiska — Landulph, Fischterwald, Finsterlau i Mulhaven. Możesz sobie pomagać patrząc wcześniej przez lupę i „dążyć" do ułożenia tych nazwisk. I jeszcze jedno rozwiązanie tej zagadki nie jest konieczne do ukończenia gry.

3.Cleveland — Telefon do Louie'ego

Zadzwoń pod numer Fieldinga (to jeden z pseudonimów Fischera), widniejący w prawym górnym rogu budki telefonicznej. Skojarz podobieństwo nazwisk Louis Fischer i Louis Fischterwald i poproś do telefonu tego drugiego.

4.Cleveland — Model domku

Przekręć lampę, wepchnij małe okienko i komin, zasłoń małe okienko. Przekręć kółko (aż schowa się część fundamentu), przesuń inny kawałek fundamentu w wolne miejsce, odsłoń okienko. Wyciągnij komin i przekręć kółko, aż okienko wróci na swoje miejsce. Wyprostuj lampę, otwórz i przesuń okiennicę, a następnie przesuń w lewo frontową część fundamentu i otwórz skrytkę na samym dole. Et voila!

5.Cleveland — Skrytka w szafce Louie'ego

Na ścianie nad szafką jest rysunek, z którego można wywnioskować jak kręcić kluczem. Zapełnione pole znaczy „wepchnij", puste — wyciągnij. Wypukłość księżyca skierowana jest zawsze w tę stronę, w którą należy obrócić klucz. Czyli: wepchnij, w lewo, wyciągnij, w prawo, w prawo, wepchnij, w lewo i wyciągnij.

6.Cleveland — Sejf Winslowa

Szyfr jest zapisany na zdjęciu Dicka z meczu. A więc: kręć zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do 19, potem w drugą stronę jeden pełny obrót i do 6, znowu zmiana kierunku i do 33. Naciśnij klamkę.

7.Cleveland — Pieczęć

Musisz odsłonić i ułożyć brązowe kawałki pieczątki. Ostatni pierścień obraca cały mechanizm, a pozostałe cztery przesuwają odpowiednie kolumny.

8.Cleveland — Stół na zapleczu Raven Room

Na środku stołu ujrzysz zdanie, które Helen przetłumaczyła z papirusów (wiersz 22). Zobacz jakie symbole odpowiadają literom, występującym w tym zdaniu i w takiej kolejności, w jakiej po sobie następują, otwieraj znaczone nimi półki (każdej półce odpowiadają dwa symbole).

9.Trans — drzwi

Przejdź się po urojonym świecie i zanotuj, co mówi każdy z piętnastu głosów, podpowiadających jak ułożyć obrazki przy drzwiach. Jeżeli coś po czymś następuje (follows), to znaczy, że występuje na tej samej kolumnie, powyżej. Jeżeli coś jest „dzieckiem" czegoś (creature), to znaczy, że jest na tej samej kolumnie. Reszta wskazówek jest już bardziej intuicyjna. Lewa kolumna od góry wygląda tak: korona, klucz, wąż, gwiazda, klucz, tarcza, słońce, ptak. Prawa: ptak, księżyc tarcza, ryba, wąż, kometa, korona, ryba.

10.Trans — planety

W książce Cassie znajdziesz liczby i imiona odpowiadające symbolom, które widać na planetach. Kolejność, w jakiej należy dryfować pomiędzy ciałami niebieskimi, wyznaczą numery wydań gazet znalezionych przy ofiarach Torso zabójcy (nie wszystko widać, część jest zamazana krwią). Prawidłowa kolejność: Saturn, Mars, Mercury, Venus, Sun, Moon, Jupiter, Earth, Thule.

11.Kanały w Cleveland — zawory

Po prostu ustaw wszystkie wskazówki w takim samym położeniu (jednego licznika nie da się ruszyć, więc pozostałe dostosuj do niego).

12.Kanały w Cleveland — drzwi

Cóż, musisz sprawić, aby wszystkie skoble puściły. I tyle.

13.Cleveland — Drzwi do pokoju na zapleczu Raven Room

Złóż jak origami zaproszenie, które otrzymasz od Merylo, w taki sposób, aby fragmenty z zaznaczonymi symbolami utworzyły okrąg. W ten sposób powstanie kombinacja otwierająca drzwi. Numerując guziki na drzwiach od lewego górnego rogu (czerwony to 6) kombinacja przedstawia się tak: 6, 2, 4, 3, 1, 5, 4, 5.

14.Cleveland — Świecznik na zapleczu Raven Room

Należy ułożyć dno świecznika w taki kształt, jaki ma zamek w szafie.

15.Europa — układ słoneczny

Jasne strony wszystkich planet muszą być skierowane do góry, w stronę wizerunku Odina.

16.Europa — klucze

Każdy klucz po włożeniu w dziurkę musi dać się przekręcić. Przekręć wszystkie.

17.Europa — tłoki

Nóżka musi się zsunąć tak nisko, aby dosięgnąć koła zębatego. W tym celu należy odpowiednio poustawiać przełączniki. Patrząc od lewej: dół, góra, góra, dół, góra, dół, dół. Przesuń kółko zębate tyle razy, aby schowało się pod obudową.

18.Europa — skoble

Ta zagadka jest bardzo podobna do tej z kanałów — też musisz odblokować wszystkie skoble.

19.Katakumby — pierwsze runy

Znajdź klejnot, który pomoże ci otworzyć trumnę Heralda. Ujrzysz odbicie lustrzane pierwszych runów.

20.Katakumby — drugie runy

W grobowcu Scribe'a weź kamyczki i wrzuć je do wody. Teraz ułóż je tak, aby otrzymać runy podkreślone ciągłą linią.

21.Katakumby — trzecie runy

Trumnę Sierżanta otworzysz wysuwając wszystkie cztery blokady.

22.Katakumby — czwarte runy

Do trumny Landulpha dostaniesz się wchodząc po schodach podpisanych literą R jako drugą.

23.Katakumby — główna sala

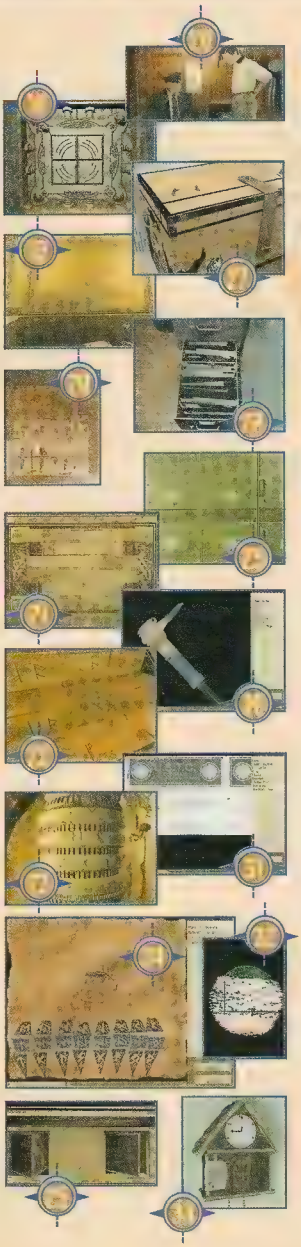
Na kolumnie stojącej z lewej strony, blisko trumny, ustaw symbole z grobu Scribe, na tej z prawej — z trumny Landulpha. Na kolumnie stojącej z lewej strony, oddalonej od trumny z grobu Heralda (pamiętaj, że widziałeś tylko ich lustrzane odbicie!), a na ostatniej — runy z grobu Sierżanta.

24.Katakumby — klejnot

Tu można by długo mówić. Jest to najbardziej skomplikowana zagadka w całej grze. Na podstawie odnalezionych w trakcie gry symboli, zapisków Santiniego, Helen i papirusów, musisz wydedukować prawidłowe ułożenie płytek na klejnocie. Najlepiej obrazuje to rysunek.

25.Katakumby — wyjście z klasztoru

Stojąc przed trumną zejdź po schodkach w prawo. Dwa trójkąty ustaw tak, aby lustra były niewidoczne, ale żeby były wymierzone nawzajem w siebie. Przejdź na drugą stronę trumny. Ostatni trójkąt ustaw tak, aby lustro było po lewej stronie. Spójrz przez wizjer i odszukaj wyjście.



26.Pociąg — odnalezienie przedziału Winslowa

Na liście w wagonie restauracyjnym zauważ nazwisko Matt Collins. O numer jego przedziału zapytaj konduktora. Aby uzyskać tę informację, musisz najpierw wypłoszyć urzędnika z gabinetu. Kiedy już to zrobisz, przejrzyj papiery leżące na biurku i w szufladach. Collins alias Winslow zajął przedział 2 albo 7 w wagonie 283. Na podstawie innych informacji zawartych w papierach zorientujesz się, że wagon 283 jest czwarty od przodu. Przedział numer 7.

27.Pociąg — bagaż Winslowa

Wyjmij górną blokadę i otwórz wieko skrzyni. Po obejrzeniu zawartości zamknij ją, wyjmij dolną blokadę i połóż okowy na wieku. Blokady włóż w otwory z przodu. Wyjmij rączkę z lewej i wsadź ją w otwory nad okowami. Przesuń oczko (to z przodu) do góry, mniejszą blokadę włóż do dziury, która się ukaże. Przesuń oczko z powrotem i włóż doń większą blokadę. Teraz przełóż metalową podkładkę z lewej strony na przód, nakryj ją rączką, którą tymczasem odłożyłeś na górę i otwórz skrzynię.

28.LA — Akta przedsiębiorstwa ABC.

Z zapisków wiszących na ścianie i leżących w szufladzie wynika, że interesujące cię akta oznaczone są symbolami SOIAKP52.

29.LA — Skrytka na dworcu.

Przekładając inicjały Elizabeth Short na cyfry na tarczy telefonu otrzymasz numer 37. Otwórz skrytkę nim oznaczoną.

30.LA — Laska Eisenstadta

Laska należała niegdyś do Landulpha, więc należy ustawić na niej symbole znalezione na jego grobie. Ale uwaga! Niektóre runy występują na lasce kilkakrotnie, co daje w sumie około 12 kombinacji — musisz próbować do skutku.

31.LA — Telegramy

Po prostu poskładaj je.

32.LA — Teleskop

Nałóż mapę skarbu na mapę ścienną tak, aby pokryły się róże wiatrów. Jak widzisz, dom Kinga jest na wysokości 250 m, a X-mark na 100. Sprawdź w tabelach jakie są ustawienia dla różnicy wzniesień 150 m i odległości 16500 (liczba 165 pojawiła się na kartce znalezionej na cmentarzu, na dodatek Winslow napisał, aby wziąć ją 100 razy). Kąt wynosi 0.5. Taki też ustaw na teleskopie. Druga współrzędna to 27 - rozwiązanie „układu równań" na cmentarzu. Powinieneś ujrzeć Winslowa.

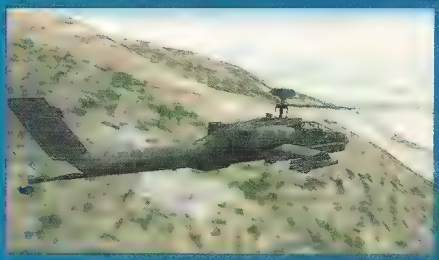
33.LA — Zegar z kukułką.

Biorąc pod uwagę to, co widziałeś na filmie, ustaw wskazówki na godzinę piątą, a gdy kukułka się odezwie, cofnij czas o 5 minut.

„Sztuka lotu to umiejętność rozsądnego olewania rozkazów i sztywnych procedur, oparta na doświadczeniu i owym szóstym zmyśle, który mają najlepsi

Nby rzecz prosta, ale... Najczęściej będziesz startował z FARPów. FARP to Forward Arming & Refuelin Point, czyli inaczej mówiąc, kawałek w miarę równego terenu, wokół którego rozmieszczono kilka ciężarówek ze sprzętem i parę cystern. Niektóre FARPy są naprędce skleconymi namiastkami lotnisk, inne, szczególnie te położone nieco dalej od linii frontu, przypominają już prawdziwe helikopterowe lotniska. Start jest w sumie rzeczą banalną — wpierw zwalniasz sprzęgło rotoru, potem pozostaje dodać nieco gazu, by powoli wznieść się w powietrze. Kiedy nabierzesz wysokości, zaczynasz myśleć, gdzie by tu polecieć. Tak jest w warunkach laboratoryjnych. W życiu, czytaj — symulacji, będziesz często startował z FARPu, który jest pod ostrzałem. Dodajmy do tego jeszcze start naraz całego klucza helikopterów i porywisty wiatr, a zrobi się zabawnie. W takich warunkach możesz przyjąć tylko jedną opcję: błyskawiczny zjazd. Polega to przede wszystkim na pochyleniu maszyny i zyskaniu prędkości praktycznie od razu po oderwaniu kół od ziemi. Jeśli startujesz wśród budynków i jest silny wiatr, możesz lecieć pod wiatr — wprawdzie przyspieszenie będzie znacznie mniejsze, ale masz prawie pewność, że cię nigdzie nie zniesie. Pamiętaj, by nie latać po starcie ponad FARPem — może się zdarzyć, że ktoś inny będzie chciał zażyć rozkoszy helikopterowego lotu i wznosząc się wybije ci łopatą wirnika zęby wraz z głową i całą kabiną.

Podczas startu musisz pamiętać o jeszcze jednej zasadniczej rzeczy. Zapewne zauważyłeś, że w helikopterze rozpiętość wirnika jest naprawdę imponująca. Jeśli nisko wykonasz jakiś ostry skręt, to po prostu trzepniesz łopatą o ziemię. Zapewniam, że wtedy amerykański cud techniki wojennej straci swoje doskonałe właściwości lotne. Wprawdzie wzmocniona kabina powinna ocalić ci życie, ale misji z pewnością nie wykonasz. Poza tym i tak może skończyć się to tragicznie — kabina nie jest odporna na eksplozję.



Lot po wyznaczonej trasie do punktu akcji to wbrew pozorom jedna z niebezpieczniejszych części lotu. Pilot, skoncentrowany na prowadzeniu maszyny, często daje się zaskoczyć. Szczególnie wnerwiający są piechociarze, którym w bazie dano ciężkie wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych. Kiedy zobaczą twój helikopter wyłaniający się zza wzgórza, z chęcią pozbędą się ciężaru. A to, że z reguły owa rura, którą niosą, wyposażona jest w czujnik termiczny, silnik rakietowy i trochę ładunku wybuchowego — to już twoje zmartwienie.

Podczas lotu najlepiej HADSS ustawić w trybie Cruise i obowiązkowo na jednym z MFD wyświetlać ekran ASE. Jeśli jesteś niezły, możesz ustawić tryb strzelecki na LOAL. Kiedy widzisz, że coś jest nie tak — od razu odpalasz rakietę HELLFIRE i masz kilka sekund na namierzenie celu. Oczywiście możesz wpierw namierzyć cel, a później oddać strzał, ale uruchomi wyobraźnię i pomyśl, co się może stać przez owe kilka sekund, podczas których rakieta będzie zmierzała do celu.

Podczas lotu tylko nad własnym terytorium, możesz sobie pozwolić na podziwianie widoków. Nad niebezpiecznym terenem zasada jest prosta — jak najniżej, jak najszybciej. Studiuj uważnie mapę i wykorzystuj ukształtowanie terenu. Wąwozy, kaniony, wzgórza i koryta rzek to twoi podstawowi sprzymierzeńcy. Dzięki nim możesz się ukryć i bezpiecznie dotrzeć do celu. Lecąc korytem rzeki pamiętaj o mostach, bo to nadzwyczaj solidne konstrukcje.

Musisz utrzymywać niski pułap lotu, gdyż tylko wtedy nie dasz się wykryć systemom wczesnego ostrzegania, stacjonarnym i ruchomym wyrzutniom rakiet przeciwlotniczych oraz radarowo kierowanej artylerii przeciwlotniczej. Chociaż, bez przesady z tym bezpieczeństwem. Tak naprawdę, niski profil lotu uchroni cię na pewno tylko przed stacjami radiolokacyjnymi i dużymi systemami SAM przeznaczonymi do zwalczania samolotów. Jak wlecisz w zasięg połowicznie samobieżnej wyrzutni przeciwlotniczej, to i tak nie pomoże ci mała wysokość. Na w miarę płaskiej przestrzeni praktycznie musiałbyś jechać po ziemi, żeby uniknąć ataku (ale wtedy zostałbyś zaatakowany jako czołg). Jeszcze gorzej ma się sprawa z artylerią przeciwlotniczą naprowadzaną radarem — z nią masz po prostu przerąbane. Jeśli jesteś pewny, że okolica jest wolna od wyrzutni rakietowych, to warto odstąpić od zasady niskiego pułapu i na maksymalnej prędkości przelecieć na większej wysokości przez obszar zagrożony artylerią przeciwlotniczą. Nie zapomnij o dzikich manewrach, utrudniających prowadzenie ognia obsłudze działek.

Generalnie obowiązuje zasada nie robienia z siebie bohatera. Najprościej mówiąc, polega ona na nie władowaniu tam, gdzie nie potrzeba. Jeśli na ASE pojawi się wyrzutnia rakiet, to chyba nic nie stoi na przeszkodzie, żeby ją ominąć. Warto też co jakiś czas zatrzymywać się i dokonywać małej lustracji terenu. Musisz troszeczkę się wznieść i włączyć na chwilę radar. Jak coś wykryjesz, od razu dajesz nura w dół i przygotowujesz się do ominięcia lub ataku.

WALKA

Pamiętaj, że masz rozkazy określające cel główny. Najpierw atakuj to, co ci nakazano. Potem

LONGBOW 2

Poradnik cz. 3 i ostatnia

baw się w kowboja rozwalającego wszystko.

Pamiętaj, że masz jedno życie i rozsądnie olewaj rozkazy. Jeśli cel główny otoczony jest silną obroną przeciwlotniczą, policz rakiety i wpierw usuń obronę, potem cel.

Jeśli eskortujesz jakieś śmigłowce to pamiętaj, by lecieć przed nimi, a nie za nimi. Na trasie lotu eliminuj najniebezpieczniejsze SAMy.

Jeśli masz gdzieś być na czas, to bądź tam. Możesz być wcześniej, ale nie później. Chociaż, szczerze mówiąc, wcześniej raczej też mało się opłaca — ściągniesz na siebie zmasowany ogień przeciwnika.

Korzystaj z możliwości przesyłania danych bojowych — będziesz miał bieżące informacje bez ryzyka, że zostaniesz wykryty.

Skoordynowany atak kilku helikopterów z ukrycia to nie tylko najefektowniejszy, ale i najbezpieczniejszy sposób wojowania.

Pamiętaj, że niekiedy możesz wezwać wsparcie. Szczególnie użyteczna może być artyleria. O ile poprzedniego dnia nie było jakiś ostrych baletów, to artylerzyści potrafią zrobić ze wskazanego kawałka terenu prawdziwe piekło na ziemi.

Kiedy zostaniesz zaatakowany, pamiętaj o systemach obrony. Flary i manewry obronne zdają niekiedy egzamin. Poza tym, nie masz co panikować — najwyżej cię zabiją.

Jeśli tylko masz miejsce, to najlepiej wykonywać unik w dół. Po pierwsze, spada się o wiele szybciej niż wznosi, a po drugie, możesz jednocześnie oszukać rakietę i wyjść z zasięgu wrogiego radaru.

Dobieraj amunicję do celów. Większe cele, nie czyniące ci krzywdy, takie jak budynki czy samoloty stojące na pasach startowych, warto atakować rakietami niekierowanymi. To pierwsze, to duża frajda, a po drugie, oszczędzasz cenne HELLFIRE na naprawdę niebezpieczne cele.

Na małych odległościach działko spisuje się doskonale.

Pamiętaj, że system IHADSS zintegrowany z TADS umożliwia ci namierzanie celów przy pomocy ruchów głowy. Naucz się tego — w ferworze walki system ten spisuje się doskonale.

W nocy i podczas brzydkiej pogody wszelkie nowoczesne urządzenia pracują praktycznie tak samo jak w słoneczny dzień. Niebezpieczeństwo jest prawie takie samo. Wysiada tylko najsłabsze ogniwo, czyli człowiek.

Jeśli twój helikopter zostanie uszkodzony, to najlepiej wycofaj się z walki. Podczas powrotu do bazy używaj skrzydłowego do czyszczenia drogi.

Lądowanie helikopterem w normalnych warunkach jest dosyć proste — nadlatujesz nad teren, na którym chcesz wylądować, włączasz tryb Transition, przechodzisz do zawisu i opuszczasz się powoli dławiąc przepustnicę. Musisz tylko uważać, byś nie wylądował na czymś i żebyś nie złapał jakiejkolwiek znacznie jest po prostu arcytrudne. Tutaj nie mam żadnych rad — liczy się przede wszystkim trening. Przy bojowym podchodzeniu do FARPa spróbuj wpierw potrenować samo wytracanie prędkości bez nabierania wysokości. Musisz nadlecieć nad lądowisko, ostro ściągnąć drążek i jednocześnie zdławić przepustnicę. Teoria jest prosta, w praktyce na ogół kończy się do wyciągnięciem świecy w górę lub glebnięciem o ziemię. Powodzenia w trenowaniu...

P.S. Nadchodzi nowy super-symulator ze stajni Jane's kierowanej przez Andy'ego Hollinsa — F-15.

KaYteck

CHEATY

zamiast rzeczy

Trochę sportu, garść strategii, dużo krwi i pinball - oto nasze propozycje na maj. Wiosna rozleniwia...

ACTUA SOCCER 2

Na ekranie głównym wpisz:
bigdaddy — gracze stają się olbrzymami
blibobaggins — gracze karłowacieją
itscominghome — możesz grać jako drużyna serii A ligi włoskiej

BALLS OF STEEL

Naciśnij **PRINT SCREEN** i wpisz jeden z poniższych kodów
couch potato — udostępnia tryby video
freakshow — możesz dostać dodatkową kulę
popcorn — podświetlenie premii „Super pops"
roach motel — świeci się „Crawler attack"
nerf gun — gotowy „Super cannon"
t-minus 2 — gotowy „Bug hunt"
t-minus 3 — gotowy „Guard duty"
t-minus 4 — gotowy „Xenophobia"
t-minus 5 — gotowy „Meteor storm"
t-minus 6 — gotowy „Rescue"
t-minus 7 — gotowy „Showdown"
t-minus 8 — gotowy „Final assault"
warp core — gotowy „Powerball"

CRICKET '97

Naciśnij **spację** i wpisz:
111 — bramka eksploduje po trafieniu
321 — zmniejszona grawitacja
131 — patkarze dają z siebie wszystko
323 — zawodnicy biegają ciut szybciej

DARKLIGHT CONFLICT

Podczas gry naciśnij szybko **TAB i PAGE UP**, następnie wciśnij **P**. Na dole ekranu pojawi się napis „Cheat Enabled" - jesteś niewidzialny.

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Kody do poziomów:
FOUNTAIN HEAD — Home
BAYWATCH — Seadog
WILDBAR — Freeman
SWAMP TOWN — Doomed
BLISTERING HEIGHTS — Red Hot
THE ARENA — The Arena

LOST VIKINGS 2

Kody do poziomów:
1 — NTRO
2 — 1STS
3 — 2NDS
4 — TRSH
5 — SW1M
6 — WOLF
7 — BR4T
8 — K4RN
9 — BOMB
10 — WZRD
11 — BLKS
12 — TLPT
13 — GYSR
14 — B3SV
15 — R3TO
16 — DRNK
17 — YOVR
18 — OV4L
19 — T1N3
20 — D4RK
21 — H4RD
22 — HRDR
23 — LOST
24 — OBOY
25 — HOM3
26 — SHCK
27 — TNNL
28 — M3LL
29 — 4RGH
30 — B4DD
31 — D4DY
I inne:
CR3D — lista płac
W4RP — przenosi cię na najwyższy osiągnięty wcześniej poziom
GHST — niewidzialność

MASS DESTRUCTION

Na ekranie tytułowym wpisz **GOLEVXX** — przeskakujesz do poziomu XX (zakres 01-24). Podczas gry wpisz **AMMO** — pełne uzbrojenie.

MECHWARRIOR 2 GHOST BEAR LEGACY

Naciśnij **CTL+ALT+SHIFT** i wpisz:
KENT — niewidzialność
CLARK — obraz w promieniach Roentgena
PUTZ — zakończenie misji
PALEX — zniszczenie namierzonego mecha
BURR — wyłączenie namierzania cieplnego
THUNDROS — nieograniczona amunicja
KABOOM — niszczy wszystkie mechy
DRONE — możesz polatać
JUMBO — każdy mech dostaje dopalacze
CRILLION — paliwo do dopalaczy
MERLOCK — zwalnia czas
SPEEDYGONZALES — przyspieszenie upływu czasu
VOYEUR — minikamera

MYTH: THE FALLEN LORDS

Podczas wybierania opcji „NEW GAME" naciśnij **spację** — teraz możesz rozpocząć grę od dowolnego poziomu.
Podczas gry naciśnij **CTRL i „+"** — lądujesz na następnym poziomie.

NBA LIVE '98

W głównym menu kliknij na **„ROSTERS"**, potem wybierz **„CREATE CUSTOM TEAM"**. Wpisz jedną z poniższych nazw jako nazwę nowej drużyny. Uzyskasz w ten sposób dostęp do ukrytych drużyn złożonych z... autorów gry.
EA Europals

Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

NHL '98

Wpisz podczas gry:
MANTIS — zawodnikom wydłużają się ręce, nogi i szyje
NHLKIDS — dzieciaki grają w hokej
HOMEGOAL — bramka dla swoich
AWAYGOAL — bramka dla przeciwników
PENALTY — na ławkę kar!
INJURY — kilka kontuzji
ZAMBO — zamboni wchodzi na lód
VICTORY — trochę sztucznych ogni
FLASH — publika robi zdjęcia
SPOTS — przed meczem włączają się reflektory
CHECK — dochodzi do przepychanek
GRAB — wszyscy padają sobie w ramiona
Na głównym ekranie najedź na „X" (w lewym dolnym rogu) i podświetl „Credits". NIE KLIKAJ!
Teraz wpisz kod:
STANLEY — wyświetla film kończący sezon
EAEAO — dostajesz drużynę EA BLADES
Podczas intra wpisz HUMTIO — dostęp do drużyny o tej samej nazwie.

PANDEMONIUM 2

Jako hasło wpisz
IMMORTAL — 31 żyć
NEVERDIE — niewidzialność
HORMONES — zdrowie na max
GETACCES lub OCMCKKEJ — wybór poziomu
MAKMYDAY — broń
GONAHURL — ruchoma kamera
SKATBORD — dopalacz
GENETICS — mutacja
ACIDDUDE — psychodeliczne tekstury
JUSTKIDN — ożywają potwory
Kody do poziomów (nazwa poziomu i kod):
1 Ice Prison — EMIAGCAI
2 Zorrscha's Lab — OMACCBAI
3 Hot Pants — FAIAGCBI
4 Stan's The Man — FEKAGCCA
5 Oyster Desoyster — LGBFIICE
6 Puzzle Wood — LMBBIIEE
7 Temple of Norit — EBBIIGF
8 Egg! Egg! — KNBBIIAI
9 Huevos Libertad! — LGBJIICI
10 Pipe House — LOBJIIEI
11 Hate Tanki — GBJIIGJ
12 Fantabulous — FFCAGCCC
13 Mr. Schneobelen — FHCAGCCK
14 Collide O Scope — FJKEGCDC
15 The Zoul Train — FLKEGCDK
16 Lick The Toad — ADIKBIIB
17 The Bitter End — ADMIBIID
18 Rub The Buddha — MAECCBEJ

POWERBOAT RACING

Jako swoje imię wpisz „SML" — dostajesz łódkę kontrolowaną radiem.

RAYMAN

Wpisz podczas gry:
GOLDFIST lub 2X2RMFMF — dostajesz złotą pięść
POWER — dostajesz wszystkie standardowe zdolności
RAYLIVES lub TRJ8 — 99 żyć

RELOADED

Wpisz podczas gry „rlgod" — tryb boski lub „rlsefisgod" — dopalenia.
Podczas dokonywania wyboru postaci wpisz „ilovemyteddy" — dodatkowy bohater.
Na ekranie opcji wstukaj „iwanttowin" — wybór dowolnego poziomu.

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Naciśnij SHIFT-ENTER, wpisz jeden z poniższych kodów (odpowiedni w zależności od strony, którą grasz), naciśnij ENTER.
Fortyfikacja wszystkich oddziałów — Unia: Hooker; Konfederacja: Longstreet
Likwiduje stres — U: Hancock, K: Jackson
Zwiększenie doświadczenia — U: Mcclellan; K: Beauregard
Kasuje zegar — U: Buford; K: Stuart
Przesuwa zegar do czasu zakończenia — U: Sedgewick; K: Pickett
Przybywają posiłki — U: Reynolds; K: Hill
Tryb Computer vs. Computer — U: Halleck; K: Halleck
Odsłania wszystkie oddziały — U: Warren; K: Hotchkiss

STREETS OF SIM CITY

Podczas gry naciśnij (CTRL) (ALT) x — pojawi się okienko dialogowe. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga — zwracaj uwagę na wielkość liter! Cheaty działają jedynie w trybie „Player's Choice" lub po zaimportowaniu gry z SimCity.
moon — zmiana grawitacji na odpowiednią dla tego ciała niebieskiego
mars — jak wyżej
earth — jak wyżej
jupiter — jak wyżej
mr fabulous — jesteś odporny na uszkodzenia
im back — naprawa wszystkich uszkodzeń
lock and load — amunicja
beefcake beefcake — uzbrojenie i amunicja
cruise control — włącza kontrolę jazdy

TWISTED METAL 2

Przy wyborze pojazdu wpisz:
GLORIOUS — uaktywnia cheaty
ICECREAM — grasz jako „Sweet Tooth"
BIGBOY — grasz jako „Minion"
Podczas gry wstukaj:
GLORIOUS — uaktywnia cheaty
DIVINE — jesteś bogiem
ALLUCANEAT — wieczne życie
DOUBLEDOWN — dopala broń
HOLYSMOKES — nieskończona amunicja
SLAMFEST — Super Slam
GIMMEMORE — dodatkowa broń
2HOT — samonaprowadzający się napalm
CUSUCKA — megaspluwa
FRAMERATE — wyświetla ilość klatek/ sek.
Podczas gry wstukaj szybko sekwencję kla-wiszy:
Dół, Góra, Prawo, Lewo, Góra, Góra, Dół, Dół — zamiana energii na broń
Prawo, Lewo, Dół — miny
Prawo, Lewo, Góra — napalm
Góra, Góra, Prawo — osłona
Góra, Góra, Lewo — wysokie skoki
Lewo, Prawo, Dół — atak do tyłu
Prawo, Dół, Lewo, Góra — maskowanie
Wpisz podczas wyboru poziomy w trybie multiplayer:
DASBAK — uaktywnia cheaty
JMSWAMP — poziom „Suicide Swamp"
TMBURBS — poziom „Cyburbia"
TMROOF — poziom „Rooftops"

WAR INC.

Trzymając ALT wpisz WAR, puść ALT i wpisz jeden z kodów:
togglefog — wyłącza „mgły wojny"
viewmap — widzisz całą mapę
quickbuild — przyspieszenie budowy
moremoney — 1.000.000 $ i 1000 RUs
combo — powyższe cztery cheaty w jednym
lockandload — dozbrojenie wszystkich jednostek (także wrogich)
autowin — likwidacja wrogów
toggleai — włącza/wyłącza Sztuczną Inteligencję
rearm — dozbrojenie aktywnej jednostki
veteran — upgrade dla aktywnej jednostki
godmode — tryb boski
killactiveunit — zabija aktywną jednostkę
enemypowerup — wróg dostaje Command HQ
loadunits — udostępnia wszystkie budynki
dolemite — wyciska wszystko z aktywnej jednostki
dogeatdog — podwojenie produkcji energii
wincampaign — zwycięstwo w kampanii

WATERWORLD

W linii poleceń DOS wpisz:
water -tooledup
lub -twinky lub -freestuff
Teraz podczas gry „W" przenosi cię do następnej misji.

ZIMA

Na dworze szaleje śnieżna burza. Zewsząd słychać tylko świst zimowego wiatru. To dramatyczny krajobraz koła podbiegunowego w jednej z ostatnio wydanych baśni dla dzieci „Payuta i bóg lodu". Baśń ta opowiada o przygodach małego eskimoskiego chłopca, Payuty, który próbuje odbić z rąk złego boga lodu porwaną siostrę. Ale spokojnie, zły bóg Kniagnyk wcale nie porwał siostry Payuty dlatego, że miał kosmate myśli. To nie ten typ drania. On po prostu nie miał gosposi. Harował cały dzień, robiąc ludziom brzydkie kawały, wracał do domu, otwierał lodówkę, a tam nic nie było w środku, żadnej zamrożonej kiełbasy, ani jednego jajka. Siostra Payuty natomiast była najlepszą kucharką w całej eskimoskiej wiosce. Nic dziwnego więc, że to na nią padł wybór. Gdy tylko Payuta dowiedział się o zajściu, mocno się wku... zdenerwował, no bo przecież to nie fair. On też chce mieć w domu wystrzałowe żarcie. Jak Kniagnyk chce mieć gosposię, to niech da ogłoszenie w gazecie, a nie porywa czyjąś siostrę i to w dodatku Payuty. Tak więc Payuta, jako odważny wojownik (bo miał już przecież w końcu te dziesięć lat), wyrusza na poszukiwanie złego Kniagnyka, by wytłumaczyć mu po męsku, dlaczego nie powinno się nikomu porywać dobrze gotującej siostry.

Ale wróćmy do samego programu. Tuż po uruchomieniu baśni naszym oczom ukazuje się menu główne, a z głośniczków dochodzi do naszych uszek głos narratora-ptaka. Oczywiście autorzy gry zatroszczyli się o wszystko. Do narracji nie zatrudnili jakiegoś tam pierwszego ptaka z ulicy lub z nieba. Nasz ptak-narrator to prawdziwy Anglista. Nie dość, że klepie po angielsku, to jeszcze TAK! — mówi po polsku.

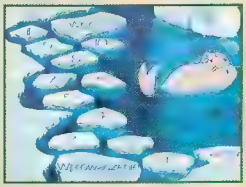
W menu mamy do wyboru trzy opcje. Pierwszą z nich jest wysłuchanie legendy o Payucie, czyli animowany filmik dla dzieciaczków (coś w rodzaju dobranocki, tylko bez Misia Uszatka).

Oczywiście całe opowiadanie jest w pełni po polsku. I tu muszę przyznać, że autorzy gry naprawdę się postarali. Animacje są naprawdę odlotowe! (UWAGA! Nie szukać w resetowych odlotach). Cała baśń aż tętni życiem.

Drugą opcją jest zagranie w legendę. W zasadzie jest to to samo opowiadanie, co w samej legendzie omawianej wyżej. Jednakże tu pomiędzy poszczególnymi, animowanymi scenkami występują przerwy, obraz na chwilę się stabilizuje, jest nieruchomy. I właśnie tu znajdzie się pole do popisu dla małych brzdąców. W każdej tak zatrzymanej scence jest ukrytych kilka niespodzianek. Klikając gdzieniegdzie kursorem myszki możemy np. wypłoszyć z norki świstaka, który nam zacznie śpiewać lub zbudzić misia, który wraz z morsami, fokami i pingwinami też zanuci wesołą melodyjkę. Tutaj jednakże troszeczkę zawiodłem się na tłumaczach programu. Skoro tłumacze (Optimus) zadali sobie tyle trudu by spolszczyć baśń, to dlaczego nie we wszystkich momentach w grze w legendę postacie mówią po polsku? Bardzo się zdziwiłem, gdy klikając na dwóch stojących eskimosów usłyszałem, że rozmawiają oni w obcym języku. RANY! Dzieci tego nie zrozumieją! Znowu przybiegną do starszego brata pytać się, co przed chwilą powiedział im biały miś z komputera. A przecież nie o to tu chodzi, żebyśmy się w tłumaczy bawili.

Wracając do gier, w każdej scence mamy możliwość poukładania sobie układanki lub przesuwanki, która przedstawia zatrzymany obrazek właśnie.

Przejdźmy w końcu do trzeciej opcji. Są nią (co dzieci i tygrysy lubią najbardziej — chociaż tygrysy to nie z tej baśni) gry. Mamy tu: zabawę w chowanego, czyli poszukiwanie ukrytych na planszy zwierzątek, zabawę w „Kto to powiedział", czyli wskazywanie opisanych przez narratora zwierzaków, zabawę w zapamiętywanie położenia przedmiotów oraz grę w łapanie morsem wyskakujących z wody rybek (Krótki przerywnik i pytanie: Ile rybek może połknąć mors? Odpowiedzi prosimy nie przysyłać pocztą.) Oczywiście w każdej z gier można ustawić poziom trudności.



A teraz kilka dyrdymałów na koniec. Program jest zrobiony dość solidnie, chociaż spolszczenie nie jest doskonałe. W sumie z powodzeniem można go polecić małym komputerowcom. (6-9 lat a nie 90-120 cm wzrostu bo to nie zależy już od wieku).

I to było by na tyle — rzekł biały, polarny miś i połknął biedną, szarą foczkę. (UWAGA! W grze nie ma przemocy.)

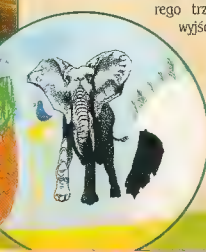
Zostań małym

Po raz pierwszy w naszej historii — TESTOWANE NA DZIECIACH

Paweł Jamiołkowski

Czy można bezpiecznie zostawić dziecko sam na sam z komputerem? Większość z osób krytycznie nastawionych do gier komputerowych myśli w tym momencie z przerażeniem o swych pociechach, ścierających krew z ekranu po kilkugodzinnej sesji Quake'a. A przecież tak wcale być nie musi. Stali czytelnicy Multimediów mieli już kilka okazji zapoznać się z kilkoma dostępnymi na naszym rynku programami dla dzieci. Dzisiaj natomiast będziemy młodsze pokolenie uplastyczniać.

ZOSTAŃ MAŁYM PICASSO to, jak sama nazwa wskazuje, program graficzny. No, może graficzny to za dużo powiedziane — nie jest to raczej Photoshop czy inny Photopaint. Ma on jednak zdecydowanie większe możliwości niż systemowe Paint albo Paintbrush, wyposażony jest także w kilka funkcji zabezpieczających komputer przed niepowołaną ingerencją naszej pociechy. CD-ROM, oprócz właściwego programu, zawiera także 145 rysunków do kolorowania, 61 obrazków do wykorzystania jako tło oraz 32 propozycje zabaw graficznych (np. tarczę zegara z poleceniem narysowania odpowiedniej godziny czy też labirynt, z którego trzeba znaleźć wyjście).



Do dyspozycji dziecka zostaje oddana czysta kartka wirtualnego papieru, szesnastokolorowa paleta barw (moim zdaniem nieco zbyt ponura) i kilkanaście narzędzi malarskich. To, jak zostaną wykorzystane, zależy już tylko od dziecięcej wyobraźni. Oto one:

OŁÓWEK — Najzwyklejsze w świecie narzędzie do rysowania linii prostych, krzywych czy łamanych przy pomocy kolorowej kredki.

PĘDZEL — W tym przypadku linie tworzone będą np. z kropek o różnej wielkości kolorowego brokatu czy też małych PACMANów. Możliwe jest także rysowanie z uzyskiwaniem poczwórnej symetrii obrazu (efekt kalejdoskopu).

KWADRATY, PROSTOKĄTY, KOŁA, ELIPSY — Owe figury geometryczne można wypełnić najróżniejszymi wzorkami.

KUBEŁ Z FARBĄ — Zamiana jednego koloru na inny.

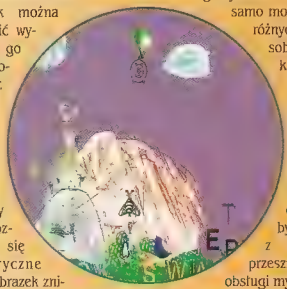
ALFABET — Jak łatwo się domyślić, służy do umieszczania na kartce napisów. Liter nie trzeba wpisywać z klawiatury, wybiera się je pojedynczo z szeregu wyświetlonego na ekranie.

STEMPEL — Pozwala na odbicie na kartce wizerunków m.in. zwierzątek, roślinek, kwiatków czy zabawek. Szkoda tylko, że każde z nich ma dość niewielkie rozmiary.

LINIE — Możemy tu kreślić linie proste o różnej grubości.

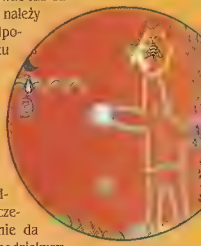
MIKSER — Kilka efektów specjalnych. Obrazek można zamienić na negatyw (cały lub w kratkę), pokryć go kolorowymi kołami, różnymi wzorkami, przekręcić w pionie lub poziomie, pokryć promienistymi liniami lub też mieszaniną figur geometrycznych albo chaotycznych linii.

GUMKA — Poza klasyczną gumką do ścierania (obecną w czterech rozmiarach) obrazek można także wyczyścić wypychając go z ekranu, pokrywając okręgami, „wysadzić w powietrze" (od miejsca, w którym klikniemy myszą rozchodzą się koncentryczne okręgi i obrazek znika), lub też zamienić na jedno z tel przygotowanych przez autorów programu (np. słonia, motyla, pieska, klocki itp. Muszę przyznać, że owe cliparty są całkiem nieźlej jakości).



PRZERAŻONA DZIEWCZYNA — Pod tą dziwną nazwą kryje się klasyczne UNDO. Szkoda tylko, że jednopoziomowe. Zresztą to nie wstyd — takie samo jest przecież np. w Adobe Photoshop.

Ktoś mógłby zadać pytanie — czy bezpieczne jest zostawianie dziecka sam na sam z komputerem. Przecież może ono, choćby niechcący, skasować jakieś dane, czy chociażby nieźle namieszać na Pulpicie. Nie ma takiej obawy - wystarczy uruchomić program w rozdzielczości ekranu równej 640x480. W tym momencie, aby zminimalizować lub zamknąć program należy kliknąć w odpowiednim miejscu trzymając wciśnięty klawisz CONTROL — można przypuszczać, że dziecko (przynajmniej to w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym) nie da sobie rady z samodzielnym rozpracowaniem tak „skomplikowanej" czynności.



Podobnie należy postąpić wtedy, gdy chcemy zapisać obrazek lub też ponownie go załadować, wydrukować lub też zastąpić czystą kartką.

Troska o bezpieczeństwo jest godna podziwu. Dziwi jedynie pewna niekonsekwencja przy rozpoczynaniu tworzenia nowego rysunku. Jeśli chcemy to uczynić poprzez ikonę NOWY, to musimy, poza wciśnięciem CONTROL, przebrnąć jeszcze przez okienko dialogowe z pytaniem o ewentualne zapisanie kasowanego rysunku. Tymczasem, dokładnie to samo można zrobić (i to na sześć różnych, widowiskowych sposobów) przy pomocy opcji kasowania kryjących się pod GUMKĄ — bez żadnej kontroli, natomiast z możliwością cofnięcia błędnej decyzji.

A co sądzą o MAŁYM PICASSO dzieci? No cóż... Dla mojej ośmioletniej bratanicy był to pierwszy kontakt z komputerem. Kiedy przeszła już przez krótki kurs obsługi myszy, zabrała się do roboty. Cztery godziny później z trudem udało się ją oderwać od monitora, poddała się dopiero po solennej obietnicy, że może przychodzić i rysować kiedy tylko zechce. Tak więc program zaliczył i ten, najtrudniejszy z wszystkich test.

Produkcja: AOK Productions s.c.

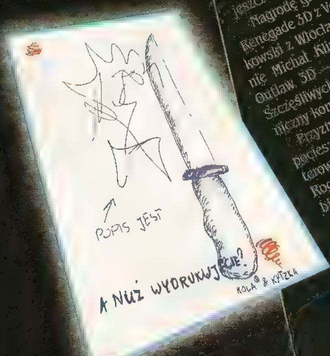
ROZWIĄZANIE

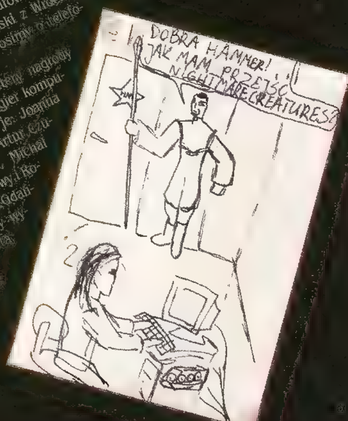
Dobra, dobra, czas na rozwiązanie kilku konkursów. Najpierw zaległości, czyli konkurs komiksowy. Zwycięską pracę autorstwa A. Chochowskiego z Radomia możecie podziwiać obok. Nagrodę — dwa oryginalne komiksy, każdy z ilustrowaną dedykacją autora, prześlemy pocztą.

Spory odzew, jakim spotkało się „pole do popisu” szczerze nas zadziwił, być może powtórzymy jeszcze kiedyś podobny eksperyment. A na razie, zgodnie z obietnicą, drukujemy najciekawsze prace.

No dobrze, wiem, że wszyscy czekają na ogłoszenie wyników konkursu „Voodoo”. Prawdę powiedziawszy, ledwo się wygrzebaliśmy spod góry odpowiedzi. Prawidłowe odpowiedzi to pyt. 2: 3Dfx Interactive, pyt. 3: 6-8,12MB RAM, pyt. 4: odcień niebieskiego. Oczywiście każda odpowiedź na pytania 1 i 5 była poprawna. Najwięcej problemów sprawiło wam pytanie 3, gdzie w odpowiedzi należało po prostu wymienić wszystkie zapowiadane wersje Voodoo2 (jak ktoś dopisał jeszcze wersję 16MB, to też było dobrze). Nagrodę główną czyli czajnik... eee... to jest kartę Ja- Renegade 3D z Voodoo2 na pokładzie wygrał Janusz Jankowski z Włocławka, kartę Adrenalina Rush 3D dostanie Michał Klimek z Aleksandrowa Łódzkiego, [illegible] Outlaw 3D — Paweł Brzeziński z Wrocławia. Szczęśliwych zwycięzców prosimy o telefoniczny kontakt z redakcją.

Przyznaliśmy także cztery nagrody pocieszenia w postaci gier komputerowych. Otrzymają je: Joanna Rogalska z Gdyni, Artur Czubiński z Kórnika, Michał Janik ze Szprotawy i Robert Krygier z Gdańska. Nagrody wyślemy pocztą.





prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna ..... 22 zł
Prenumerata roczna ..... 41 zł

Reset CD

1 wydanie: ..... 9 zł
3 wydania: ..... 23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: ..... 40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: ..... 70 zł (zniżka 35%)

O zawartości Reset CD czytaj na str. 6 – 7

Reset+Reset CD

3 miesiące ..... 29 zł
6 miesięcy ..... 54 zł

UWAGA

Najtańsza oferta!

Zniżka 8%! 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, Twoje zamówienie musi do nas dotrzeć do 20 maja, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lipca. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, po wypełnieniu kuponu wpłatę wyślij do nas faksem

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5,5 zł.

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować on-line – magazyn internetowy.

Numer 3/5 maj 1998

Reset

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna ..... 22 zł
Prenumerata roczna ..... 41 zł

Reset CD

1 wydanie: ..... 9 zł
3 wydania: ..... 23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: ..... 40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: ..... 70 zł (zniżka 35%)

O zawartości Reset CD czytaj na str. 6 – 7

Reset+Reset CD

3 miesiące ..... 29 zł
6 miesięcy ..... 54 zł

UWAGA

Najtańsza oferta!

Zniżka 8%! 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, Twoje zamówienie musi do nas dotrzeć do 20 maja, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lipca. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, po wypełnieniu kuponu wpłatę wyślij do nas faksem

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę Reset + Reset CD możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5,5 zł.

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować on-line – magazyn internetowy.

Numer 3/5 maj 1998

Reset

prenumerata

Numery archiwalne

Reset (nr 5/97 2/98) 2.50 zł/egz. **Reset CD** (nr 6/97 2/98) 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz. **Reset CD** 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę wliczaj z listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonicznie pod numer:

(0-22) 6547823 w. 111

e-mail: prenumer@reset.com.pl

archiwalia

Uwaga Promocja!

Zamawiając sześciomiesięczną lub całoroczną prenumeratę, otrzymasz gratis dwa dowolne archiwalne numery **Reset** wraz z **Reset CD**! (1 – 11).
Na tylnej stronie kuponu zaznacz, które egzemplarze pisma chcesz otrzymać.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Marek Konderski

Glyder i Glide w jednym stali domku

W ubiegłym roku co i rusz ukazywał się nowy, wart grzechu sprzęt i praktycznie cały czas trzeba się było trzymać za kieszeń i wyciągać z niej kilogramy pieniędzy. Jeśli jednak skupimy się wyłącznie na rynku kart graficznych to zobaczymy, że dopiero tam rozpętało się prawdziwe piekło.

Cały ten raban na rynku zaczął się w zamierzchłych czasach, gdy na rynku ukazała się Virge — pierwsza karta do zastosowań nieprofesjonalnych z zintegrowanym akceleratorem 3D. Wytyczyło to drogę rozwoju kart grafiki na najbliższych parę lat. Teraz co miesiąc ukazuje się nowa, warta uwagi pozycja, zaś producenci przekrzykują się wzajemnie odgrażając się, czego to oni jeszcze nie wyprodukują. Aktualnie na horyzoncie widać Rivę TNT, Matroxa MGA G200 oraz nowego Virge i PVRNG, a każda z tych kart ma w założeniach zdeklasować świeżo upieczonego lidera — Voodoo2.

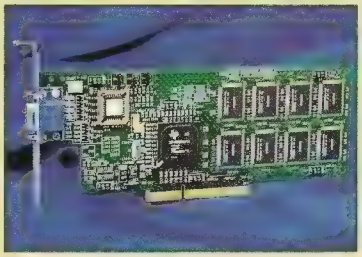
Jedną z wielu nowości jest Glyder Max-2 64-bitowa karta z akceleratorem 3D, wyprodukowana przez firmę STB w oparciu o chip 3DLabs Permedia 2. Zgodnie z ostatnią modą (bo realnych korzyści jak na razie nie widać) dostępne są wersje PCI i AGP (testowany egzemplarz to PCI). Moc obliczeniowa Glydera umożliwia przetwarzanie ponad 1 miliona polygonów na sekundę. Dodatkowo chip Permedia 2 posiada wbudowany procesor geometrycznej obróbki grafiki GLINT Delta Geometry. Odciąża to w znacznym stopniu procesor, który część żmudnych obliczeń zrzuca teraz na barki karty graficznej.

Produkt STB wyposażono aż w 8MB SGRAM (bez możliwości dalszej rozbudowy). Umożliwia to pracę w rozdzielczości do 1600x1200 z 16-bitową paletą kolorów. Akceleracja 3D jest dostępna aż do rozdzielczości 1280x1024 przy 65tys. kolorów. Doskonały RAMDAC 230MHz zapewnia we wszystkich trybach (oprócz najwyższego) odświeżanie na poziomie 85 Hz. Producent doszedł tu do słusznego wniosku, że wartość ta jest zupełnie wystarczająca i choć w niższych trybach karta mogłaby spokojnie pracować z częstotliwością stu i więcej Hz, to zazwyczaj nie da się tego ustawić. Być może powodowane jest to tendencją do zminimalizowania nagrzewania się procesora karty, który został fabrycznie wyposażony w spory radiator, bynajmniej nie od parady.

Windows 95

	Quake 320x300 (fps)	Quake 360x480*	GlQuake	GlQuake 2	MDR
Glyder Max2	62,3	29,6	19,5	15,4	115
Riva	63,7	30,7	37,1	22,4	119
3DFx	nd	nd	25,6	21,2	nd

*) wyższych trybów Glyder nie obsługiwał



Mimo podobnie brzmiącej nazwy, Glyder nie ma absolutnie nic wspólnego z Glide. Glide jest to standard stworzony przez 3Dfx, w którym pracują karty Voodoo i Voodoo2. Glyder Max-2 nie ma zupełnie nic wspólnego z tym standardem. Jest za to zgodny z Direct3D i OpenGL i powinien być rozpatrywany jako rywal Rivy, a nie 3Dfx.

Spośród całej listy wspieranych sprzętowo funkcji 3D, Glyder w porównaniu z Rivą obsługuje o trzy mniej: Fog Table, Mipmaping i Dithering (wygładzanie krawędzi). Brak tych dwu ostatnich wpływa niestety ujemnie na jakość obrazu. Prawdę powiedziawszy, karta ta niespecjalnie sobie radzi z Direct3D. To, co widzimy, nie dorównuje temu, czym raczy nas Riva, choć czasem zbliża się do jej poziomu.

Niewątpliwie dla wielu z was atutem Glydera będzie zgodność z OpenGL. Niestety tu czeka nas kolejne rozczarowanie. Choć program do testowania zgodności z OpenGL wyraźnie pokazywał przewagę chipa Permedia2 nad Rivą, to test quakowy mówi zupełnie co innego. Mało tego: jakość obrazu jest tak fatalna, że po prostu nie da się grać. 3D Studio Max (w Win95) też nie raczyło zaakceptować ani drivera OpenGL, ani firmowego — HEIDI. A wziąwszy pod uwagę, że GlQuake 2 na Rivie chodzi z prędkością 21,2 fps w 800x600 (na szybkim procu), to wybór jest chyba jasny.

Dlaczego więc zdecydowałem się opisywać tak słabą kartę? Z dwóch powodów. Po pierwsze, Glyder wcale nie jest słabą kartą — popatrzcie na wyniki najważniejszych testów aplikacyjnych Winbench Business i High-End. Możliwości tej karty wcale nie są mniejsze niż Rivy. Drugim powodem jest próba pokazania, że nie każdy sprzęt przeznaczony jest dla graczy. Glyder Max-2 stworzony został na platformę Windows NT — sterowniki dla Win95 powstały w drugiej kolejności. W środowisku NT karta sprawuje się dużo lepiej i wybija się spośród innych kart w tej klasie cenowej. Jest to więc znakomita propozycja dla tego, kto ma zainstalowane „enteki" do pracy, „dziewięćdziesiątkę piątkę" do zabawy i dysponuje dodatkowo 3Dfx'em. Kupowanie Glydera w celu wykorzystywania go wyłącznie w Windows 95 jest nie najlepszym pomysłem.

Windows 95

	Norton Utilities 3.0 Benchmark	3D Winbench 97	Business Graphics Winmark 97	High-End Graphics Winmark 97	WinTach 1.2 overall
Glyder Max2	73	130	85,5	41,4	331
Riva	72	172	84,5	41,6	448
3DFx	nd	162	nd	nd	nd

Listy

Dziękujemy za pozdrowienia „urodzinowe". Wszystkim, którzy przysłali nam życzenia, jesteśmy bardzo, bardzo wdzięczni. Szczególnie podobała nam się kartka z życzeniami formatu A3 od Markusa. Wielkie dzięki dla ciebie i wszystkich, którzy pamiętali.

Hammer

Obejrzyjcie sobie różne domowe sprzęty — RESET jest wszędzie!!!

Drogi Rescecie. Namów moją mamę żeby kupiła mi jakiś komputer.

Michał Cieśla

Droga Mamo! Komputer jest naprawdę spełnieniem marzeń każdego dziecka i wszystkich mieszkańców jego pokoju. W obudowie doskonale czują się mrówki, zaś kot czy chomik będzie wniebowzięty z powodu plątaniny kabli walających się z tyłu obudowy.

Teraz poważnie. W dzisiejszych czasach coraz trudniej poradzić sobie bez komputera. Im wcześniej młody człowiek zetknie się z nim, tym więcej będzie miał czasu na oswojenie się i poznanie tego narzędzia, a co za tym idzie nauczy się lepiej je wykorzystywać, co da mu lepsze perspektywy w życiu zawodowym. Zresztą proszę przeczytać list miesiąca.

Ufff chyba wystarczy, idę pograć w Quake, a potem zobaczę co nowego na newsgrupach z obrazkami.

Jestem spokojnym, posuniętym już w latach maniakiem komputerowym. Dowód — w kwaka gram pod pseudonimem Seneka. Dotychczas nie ruszały mnie dyskusje o przemocy w grach komputerowych, o opiatach za ICQ czy też o samopoczuciu TPSA...przyszła kryska na matyska. I dokonaliście tego Wy, niniejszym gratulacje składam. Jak się zapewne domyślacie chodzi o numer kwietniowy, dokładnie o artykuł „Gra miesiąca". Ja wiem, że ten żart jest usankcjonowany długą tradycją Prima Aprilis. Wiem, że żart jest przedni, czego dowodem ten liścik. Jednak, gdybym tego nie wiedział, bo np. zapomniałem (co mi się zdarza), że to kwiecień, to bym wam powiedział...co następuje: (ocenzurowano — przyp. redakcji) Jak możecie człowiekowi, który nadal zagrywa się w Diablo,w Fallout i Daggerfall pisać w ten sposób o gierce której NIGDY nie będzie!!!! (tylko nie mówcie, że jednak będzie).

No, ponieważ wiem (jaka szkoda) (ehhh..) (o rany!) (buu bee), że to żart, więc nie powiem tego, co napisałem...Właściwe to tylko opis mało prawdopodobnej sytuacji, nie mającej zasadniczego związku z rzeczywistością. Oczywiście co za tym idzie nie kwalifikuje się pod prawo karne o znieważeniach osób i instytucji...

Pozdrowienia

Krzyś

Jak to dobrze, że znalazło się choć trochę osób, które zrozumiały, że kwietniowa gra miesiąca 666 to primaaprilisowy żart. Celem uniknięcia dalszych nieporozumień, skołowanym czytelnikom wyjaśniamy, że żartami były także: artykuł o szklance, artykuł o Billu G., a także odwrócony o 90 stopni układ gazety. Lara Croft nie przyjedzie zaś do Polski, bo wychodzi za mąż za Keanu Reevesa i nie ma czasu na podróże. Winchip nie był dowcipem!!!

LIST MIESIĄCA

WITAM!

Piszę ten list w głębokim zadumaniu. Siedzę przed monitorem swojego złomu i ciągle się zastanawiam nad tematami wielce filozoficznymi. (...) Na początku Bóg stworzył... nie to za wcześnie. Troszkę później coś ok. roku 1994 ma kochana mamusia zakupiła mi wspaniałe pismo „COMMODORE & AMIGA". Wspomnę, że byłem wtedy szczylem, ledwo od ziemi odstającym. Gdy tylko otworzyłem pismo, oniemiałem z wrażenia. W me oczy rzucił się opis gry pt:"F-18 HORNET". O komputerach już coś wtedy słyszałem, ale nie spotkałem się wtedy jeszcze z czymś takim.

Przez kolejny miesiąc chodziłem z tym pismem do szkoły, grać w piłkę i do spania (proszę bez skojarzeń). I tak do kolejnego numeru. No i po paru miesiącach mamusia kupiła mi cacko — COMMODORE-64. Mało wtedy nie dostałem orgazmu (byłem chyba za młody). Po paru dniach do mojego domu schodziła się cała masa kolegów, żeby zagrać w RAMBO czy właśnie F-18 HORNET.(...) Wtedy nie było czegoś takiego jak SAVE GAME. Miałem komputer włączony przez 2 tygodnie! No i na końcu przeszedłem grę. Jaka radość mnie ogarnęła.... (...) Dalej całymi nocami grałem w DIZZiego, ROBBO, DECATHLON etc... Moja wspaniała mamusia zauważyła jednak, że powoli zaczyna mnie ta zabawa nudzić. Zastosowała wiec wobec mnie podstęp Powiedziała: -"Te gry są fajne, ale na pewno mają pewne wady. Ty jakbyś umiał to napisałbyś pewnie taką, która zrobiłaby sukces na całym świecie!" — po czym wręczyła mi książkę pt. „BASIC dla początkujących" (...) Następnego dnia wziąłem książkę do szkoły, aby zaimponować kolegom, że jestem hackerem (stwierdzenie z filmu „GRY WOJENNE", który był kultowym filmem mojej całej klasy). Musiałem jednak pokazać, że ją czytam, więc zacząłem ją studiować na lekcji. No i tak się zaczęło. W następnym miesiącu już grałem we własną grę.

Przez kolejne pół roku wiele się działo — ASSEMBLER, moje programy etc... Wydarzyła się też jeszcze jedna ważna rzecz. Moja przedsiębiorcza mama dokonała kolejnego zakupu — AMIGA 1200 AGA. Jak zobaczyłem to cudeńko to oniemiałem na kolejne 5 min. Spytałem się dlaczego? Mama powiedziała, że czytała ostatnio pismo COMMODORE & AMIGA i zobaczyła tam jej opis. Doszła do wniosku, że przyda mi się to coś, gdyż COMMODORE schodzi powoli do muzeum. (...) W trakcie zabawy z AMIGĄ opuściłem się totalnie w językach programowania, ale za to nauczyłem się bawić SAVEGAMEami itp. Ponadto gry były tańsze. Teraz co sobotę i niedzielę chodziłem na giełdę. Tam się nauczyłem prawdziwego hackerstwa. Lecz nie bawiłem się wtedy w piractwo.

Jakiś rok temu w domu pojawił się PeCet. P133, 16Mb RAMu, 850HDD, CDx8, modem ZYXEL OMNI 28800. Teraz zabawa zaczęła się na całego. Na początek poszły gry. Następnie C++, PASCAL, ASSEMBLER, JAVA, HTML, VRML, CGI. I wszystko jest OK, co nie? NIE!!! Otóż pojawił się jeden filozoficzny problem. Co dalej?

Powstają coraz to nowsze gry — lecz wszystkie to kontynuacje starszych. Jedyną nowością są większe wymagania. (...) Jak tak dalej pójdzie, to ja wyciągam mojego COMMODORKA, a PeCeta wywalam na złom! (...) Wracam do Tetrisa!

DOCENT
http://www.kki.net.pl./docent

Cóż można dodać. Może tylko to, że każdy by chciał mieć taką mamę.

Chciałbym się dowiedzieć dlaczego nie odpowiedzieliście na mój e-mail.

Ponownie proszę o przysłanie mi kodów do HELFAJERA. Proszę o szybki kontakt pod adresem...

anonim

Uwielbiam takie maile, ani cześć, ani pocałuj mnie w dupę, brak tematu i bijący z każdego słowa gniew — jak redakcja śmiała nie odpowiedzieć na MÓJ e-mail z (najczęściej) nieśmiertelną prośbą o kody do jakiejś gry. Maili przychodzi do redakcji całe mnóstwo i gdybyśmy chcieli odpowiedzieć na wszystkie, to po prostu należałoby zatrudnić na pełnym etacie jeszcze jedną osobę. Choc staramy się jak możemy, nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć natychmiast każdemu. Czasem po prostu nie mamy danego dnia czasu i mail

musi poczekać na swoją kolej. Czasem po prostu nie znamy odpowiedzi na dane pytanie, nie jesteśmy bowiem — jak zdaje się część z was uważa — wszechwiedzący. Pewne sprawy natomiast specjalnie poruszamy na łamach gazety, aby później nie powtarzać tego samego w dziesiątkach maili.
I na koniec sprawa próśb o kody do gier. Staramy się umieszczać je na łamach gazety, planujemy też (sporadycznej większe kąciki z cheatami na cedeku. Nie jesteśmy w stanie, więc i nie będziemy, odpowiadać na indywidualne prośby o kody do gier. Jednak o ile potrafię zrozumieć taką prośbę ze strony osoby nie posiadającej dostępu do sieci, to przysłanie maila z taką prośbą zakrawa na żart. Uwaga, żartownisie: cheatów są na sieci całe kopy, wystarczy wstukać tytuł gry i słowo „codes" lub „cheats" w dowolnej wyszukiwarce, a ta wypluje setki linków. Wystarczy tylko chcieć. W związku z powyższym: redakcja nie zamierza pomagać tym, którzy nie zamierzają sami sobie pomóc. Howgh!

Czy wiecie, że drugą część komiksu „Gcłota vs Predator" można czytać na dwa sposoby!?! Jeżeli wydrukujecie mój list to będę very happy i będę czytał waszą gazetę forever;)

Krzywy

Dobra, dobra, nie zalewaj. I tak wiemy kim jesteś. List wydrukowaliśmy i przyponinamy, że dysponujemy możliwościami sprawdzenia czy wywiązujesz się z danej obietnicy.

Cześć i czołem.
Po baaardzo długim rozważaniu wyprawy do czarnej dziury, doszedłem (a może doczołgałem się) do wniosku, że jestem gotów. Mam co trzeba (butelkę z tlenem po Coli, hełm z akwarium i kombinezon z worków na śmieci), więc czy możecie podać mi długość i szerokość kosmiczną najbliższej dziurki. Acha mam jeszcze jedno, wielkie życzenie: sponsorujcie mój (i mojego żółwia) wylot w kosmos. Wyobraźcie sobie ogromne logo Resetu na statku, który jako pierwszy przeszedł do innego wymiaru. Proszę o poważne rozpatrzenie mojej propozycji.

Dexter Szczecin

Nie umiemy oprzeć się słowu „proszę". Nie ma sprawy. Przyjedziesz wahniemy bycze logo (na statek i na żółwia), damy ci sucharki na tydzień (dla żółwia oczywiście). Poklepiemy po ramieniu i po skorupie (to drugie w przypadku żółwia) i chętnie pożyczymy co będziesz potrzebował (np. możemy pożyczyć ci zdrowia i szczęścia). Co do dziury, to jedna taka zrobiła się na tyłach redakcji. Trochę wysysa i nie bardzo wiemy czym ją zatkać. Na razie wpychamy tam tych, którzy przychodzą coś reklamować, bo i tak z nimi kłopot.

Bardzo podobają mi się artykuły z serii „mamo kup mi karabin". Sam namawiam swoją mamę na pistolet już od siódmej klasy podstawówki. Ale mama nie daje się namówić. Dwa lata wcześniej zapragnąłem mieć piłę spalinową, a później wręcz zażądałem siekiery. Jedyne co dostałem to wizyta u psychiatry.
W tym roku zdaję maturę, więc musiałem wybrać wyższą szkołę. Wybór mój padł na Wyższą Szkołę Policyjną więc moje marzenie się spełni.

Quamis
zwany Misquamacusem

Kurcze, nie rozumiem po co od razu podejmować tak drastyczne kroki jak wstąpienie do szkoły policyjnej Co prawda z pistoletem to zasadniczo ciężka sprawa, bo trzeba mieć pozwolenie, a piła spalinowa chlapie olejem, więc zabawa nią to wątpliwa przyjemność. Jednak siekierkę bez problemu nabędziesz w każdym sklepie ogrodniczym. Co prawda siekierka to nie to samo co prawdziwy topór bojowy, ale zawsze. W ogóle to polecam przerzucenie się na broń białą. Zawsze można zacząć trenować kendo, tudzież szermierkę tradycyjną bądź średniowieczną i wtedy łatwo wmówić rodzicom, że taki kawał żelastwa jest ci po prostu niezbędny do ćwiczeń.

Jak samemu skasować hasło z BIOSu?
Ps. Błagam wydrukujcie przynajmniej ksywkę, bo muszę być lepszy od kolegów.

Jedi Worm

Są hasła uniwersalne, pasujące do każdego biosu, czasem podają je w manuału płyty głównej, można też popytać się na sieci. Można też po prostu wyjąć baterylkę z płyty na parę minut. Wtedy bios straci zasilanie i zresetuje się do ustawień domyślnych (jak przy nowej płycie). W nowszych płytach bateria często jest wbudowana w układ zegara i nie da się jej wyjąć. Jednak wtedy na płycie musi znajdować się zworka do kasowania biosu. Najlepiej w ogóle nie zakładać hasła, jeśli nie jest to naprawdę konieczne. Raz miałem taki przypadek, że płyta była trochę dziwna i nie miała ani baterii na zewnątrz, ani zworki. Trzeba było wymienić kość biosu.
Pozdrawiamy twoich kolegów.

Jestem taki zielony o hardware, że potrzeba mi trochę wyjaśnień:
1. Co oznacza: 3PCI 233MHz, 4HDD + I/O VIA APPOLLO c 512 kB? Czy jest to dobra płyta?
2. Czy każdy zasilacz pasuje do każdej obudowy?
3. Czy jak kupię obudowę to dostaję też zasilacz?
4. Jaki zasilacz potrzeba do obudowy Bigtower?
5. Możecie podać wymiary obudowy Bigtower: ilość kieszeni itp.
A tak poza tym. Dlaczego RESET podrożał, Choecie żebyście stracili swoich fanów? Pisemko jest cool. Cena była rozsądna(...) A teraz? Będę zmuszony kupować SS.

Mariusz Słomczyński
Elbląg

1. Oznacza to że płyta ma 3 sloty PCI (jeżeli nie ma slotu AGP to jest to za mało), posiada zintegrowany kontroler EIDE (dzisiaj to już standard), zbudowana jest w oparciu o chipset firmy VIA i ma pól Mb cache, czyli pamięci podręcznej drugiego poziomu. To zdecydowanie za mało informacji, żeby stwierdzić czy jest to dobra płyta.
2. Mniej więcej (tzn. więcej niż mniej).
3. Tak.
4. Standardowy zasilacz ma moc 200W, do bigtower zalecam co najmniej 250W
5. Minitower ma 2 kieszenie 5,25 cala i 2 3.5 cala, midi 3x5,25" i 1x3,5", big tower 4 i więcej kieszeni 5,25" i max. 2x3,5". Ja sam posiadam nietypową midi z 4x5.25 i 2x3,5 z zasilaczem 230W i jestem bardzo zadowolony. Nie polecam kupna big tower ze względu na późniejsze kłopoty z długością kabli sygnałowych twardych dysków. Przypominam, że w przypadku szybkich dysków kable dłuższe niż 46cm (max. odległość między pierwszym i drugim dyskiem to 15cm) mogą powodować kłopoty.
Była to pierwsza podwyżka ceny RESETu. Mógłbym oczywiście odpowiedzieć, że magazyn zwiększył objętość o 16 stron. Mało tego — razem ze wzrostem ceny powróciliśmy do papieru o znośnej jakości. Odpowiem ci jednak z całą brutalnością, na jaką mnie stać: zdrożeliśmy, bo wzrosły koszty produkcji gazety. Zdrożało wszystko, oprócz — jak zwykle — pracy. Jeśli jednak przy wyborze gazety kierujesz się tylko ceną, to... no cóż, jest nam przykro, że nie dostrzegłeś żadnej innej różnicy pomiędzy RESETem i innymi tytułami.

Mam kartę Sound Blaster 16 Vibra PnP, co oznaczają dwa ostatnie słowa?

Radosław Kobylarczyk

Vibra jest to nazwa układu, na którym zbudowano kartę. Dawniej Creative Labs robiło karty na własnych kościach, potem jednak firma przestawiła się na kości Vibra. Jeśli zaś chodzi o PnP, to skrót ten teoretycznie oznacza, że sprzęt spełnia specyfikację Plug & Play tzn. Włącz i Używaj. Chodzi to o to, że w myśl (nie tak już nowych) założeń użytkownik nie musi wiedzieć nic na temat instalacji sprzętu. Po włożeniu karty do komputera system powinien sam rozpoznać nowy sprzęt i poprosić o sterowniki, a następnie samodzielnie skonfigurować się. Niestety, są to w dalszym ciągu pobożne życzenia. W praktyce skrót PnP tłumaczy się Plug & Pray czyli Włącz i Módl się (żeby wszystko działało).

Kącik prywaty

Ogłaszam publicznie, że od następnego odcinka będą poprawiane tylko wybrane błędy ortograficzne w listach, zaś każdy list będzie podpisany imieniem i nazwiskiem autora. Ogłaszam też, że nie boję się Petroneli-O-Nieczystym-Sumieniu, nawet gdy twierdzi, iż jest sadystką, a tylko wygląd ma taki niewinny. Straszenie nic nie da, jestem twardzielem. Podaję też do publicznej wiadomości, że Emilus nie jest agentem obcego wywiadu jak sugeruje to Jacek Lipiecki.
Z niecierpliwością czekam na thriller pt. „Jak stałem się właścicielem PC i o świętej wojnie z siostrą kto ma kiedy grać" od Ju-23.
Pozdrawiam Piotra Lasmanowicza (nie skracamy nazwiska), moja rada — kupuj Voodoo2, pozdrawiam Asię M. na życzenie Michała Klimonda oraz Michała Habla. Pozdrawiam też serdecznie Rafała Knittera za boski zwrot: „To tyle moich uwag, a teraz przejdźmy do pierdół."
Autorem „Misji" z numeru kwietniowego jest Gwozdziu Jego Ekscelencja Prezes K N N N S z M P C h O C h P K I M (http://ibm.uci.agh.edu.pl./~gwozdziu)
Sorry DiCaprio, ale twój list nie zmieścił się w tym numerze.

Sathorn

Czas leci, a liczba żołnierzy naszego klubu ciągle wzrasta. Po zaledwie półtora miesiąca istnienia (w dniu pisania tekstu) mamy już dobrze ponad stu członków!

Tak, więc nie mam innego wyjścia, jak uhonorować 100 żołnierza który wstąpił do Klubu. Jest nim szer. Słabysz Jan z Sopotu. Rozkazem dziennym nr 000009 mianuję go na stopień kaprala, oraz przyznaję nagrodę w postaci gry „Conquest Earth". Rozkaz wchodzi w życie z dniem pojawienia się numeru w kioskach. (Czekamy na kontakt szer. Słabysza z redakcją! Musisz odebrać nagrodę.) To pierwsza nagroda, którą otrzymuje żołnierz z Klubu Strategii, a nagroda w konkursie na logo Klubu czeka na swego właściciela — kto nim zostanie? Tego dowiemy się za miesiąc. Przypominam również o możliwości głosowania na ulubione gry strategiczne w naszej liście przebojów, pod koniec roku wśród osób głosujących na listę rozlosujemy ciekawe nagrody oraz wybierzemy wspólnie Grę Strategiczną Roku 1998! Na dzień dzisiejszy porządek w rankingu naszego Klubu wygląda następująco:

LISTA PRZEBOJÓW

1. miejsce — TOTAL ANNIHILATION. Ta gra jest hitem, czy ktoś tego chce czy nie. Zaraz za sobą ma dwie pozycje:

2. miejsce — EARTH 2140 oraz CIVILIZATION 2. Te dwie pozycje są największym zagrożeniem dla TA. Szczególnie dużo listów dostaję na temat EARTH 2140, ale nie ma w nich nic napisane na temat głosowania, czyli rozumiem że głos nie został oddany.

3. miejsce — AGE OF EMPIRES, INCUBATION, MYTH, WARCRAFT 2. Niezły tłok, pewnie wraz z napływem nowych głosów trochę się tu rozluźni. Pewnym kandydatem na przeskok o oczko wyżej jest INCUBATION (taka sama sytuacja jak przy EARTH 2140 — pamiętajcie o wyraźnym zaznaczeniu „głosuję na grę..."). MYTH się trzyma, choć nie głosował na nią nikt od miesiąca!

4. miejsce — GETTYSBURG. Ta gierka nie może zawieść, i ja bardzo ją lubię, ale niestety, „tylko" czwarte miejsce.

5. miejsce — C&C. Stary wyjadacz jeszcze się trzyma i nie zamierza upaść! Tak trzymać, mam nadzieję że jeszcze długo ją będziemy pamiętać. O dziwo, uzyskała wyższą pozycję niż jej następczyni, RED ALERT. Czyżby powrót do korzeni?

6. miejsce — PANZER GENERAL 2, CONSTRUCTOR, RED ALERT. Trochę dziwna (ciekawa?) mieszanka. Trochę szkoda, że bardzo dobra gra jaką niewątpliwie jest PANZER GENERAL 2 tak słabo wypada.

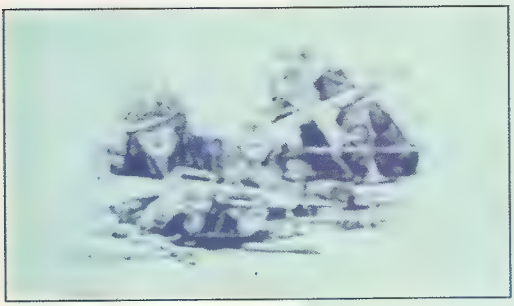
7. miejsce przedostatnie — DUNGEON KEEPER. Ta gra zasługuje na więcej — zobaczymy jak to się rozwinie za miesiąc.

8. miejsce i ostatnie jest po prostu zapchane gierkami z 1 głosem (słownie jednym) na koncie! Słabiutko, ale zwalam to na brak większej aktywności w głosowaniu. Żołnierze! To się musi zmienić! Tytuły takie jak 7TH LEGION, CLASH, CLOSE COMBAT 2, DARK COLONY, HEROES MIGHT & MAGIC 2, HEROES OF MIGHT & MAGIC, IMPERIALISM, POLANIE, WAGES OF WAR, WARHAMMER SOTHR, X-COM APOCALYPSE, CIVILIZATION i Z nie zasługują na to, by sromotnie zamykać listę przebojów! Macie miesiąc aby to zmienić!

Zdziwiło mnie, że na początku nastąpił wysyp typów na listę — a potem CISZA. Sporadycznie, co dwa dni, co trzy, przychodził jakiś liścik lub mail. Jak chcecie, ja was nie zmuszam, ale nagrody dostaną inni. Jeszcze jedna najważniejsza sprawa — nie dotyczy ona piszących do mnie przez mail, tylko bez-internetowców (bez obrazy). ŻOŁNIERZE! Jeśli nie zaczniecie pisać WYRAŹNIE, specjalnym rozkazem powołam sekretną komórkę, która ścigać was będzie nawet na końcu świata. Dowódca powinien mieć doskonały wzrok, a wy doprowadzicie mnie do ślepoty, a już na pewno do poważnej wady wzroku. Ja czytam wszystkie wasze listy (chociaż nie na wszystkie jestem w stanie odpowiedzieć) i po tej lekturce mam oczy pełne łez od wpatrywania się w kartkę z napisami takiej wielkości.

PAJĘCZYNA

Niewielu dowódców przyznaje się do błędu — ja muszę i chcę to zrobić. Nasza strona klubowa znajduje się pod adresem http://www.reset.com.pl/hq/ks.htm a nie takim, jaki podałem w poprzednim numerze. Przyjmijcie moje wyrazy ubolewania, stało się i już! Ale do błędu przyznać się trzeba.



Strategii

Co na stronie możecie znaleźć?

Po pierwsze, aktualną listę żołnierzy w Klubie (no, prawie aktualną — uzupełniam co tydzień) wraz z adresem e-mailowym i numerem UIN, jeśli właściciel jest zarejestrowany na serwerze ICQ. Przy okazji: jeśli posiadacie dostęp do internetu, a nie ma waszego e-maila na stronie z listą, musicie mi dać znać jak najszybciej; chyba że zastrzegacie go sobie. Ubolewam tylko, że 2/3 klubu to ludzie bez internetu w domu czy szkole — zmieńcie to piorunem, nadchodzą takie czasy, że bez modemu ani rusz. Pod waszymi danymi na liście umieściłem listę przebojów, ją również uaktualniam co tydzień.

Po drugie jest tam FAQ (bez skojarzeń!) — niezbyt chyba często odwiedzana podstrona w Klubie, ponieważ jasno tam powiedziałem, jak można zgłosić akces do Klubu, a i tak otrzymuję „kilo" listów z zapytaniem „jak się dostać do klubu?". Skrót FAQ oznacza Frequently Asked Questions, czyli Najczęściej Zadawane Pytania, i tam każdy powinien skierować swoje kroki na początku przeglądania strony, bez względu na to czy jest to strona www Klubu Strategii czy NASA.

Po trzecie INFO — jeśli czujecie się niedoinformowani, ta strona jest od tego, by to zmienić. Znajdziecie tam listę stopni używanych w klubie (uwaga! Nie ma jeszcze ani jednego sierżanta) oraz klubowy podział gier strategicznych. Z podziałem wiąże się pomysł podsunięty mi przez paru żołnierzy z Klubu. Proponują oni stworzenie listy przebojów w każdej z wymienionych kategorii. Negative: na razie jest to zbędne ze względu na niską aktywność na liście.

Po czwarte FILES (ale nie X) — Na tej stronie znajdują się pliki, trainery misje i scenariusze, nadesłane przez członków Klubu. Myślę, że każdy z czasem znajdzie tu dla siebie ciekawe rzeczy. Każdy też może spróbować swoich sił i znajdzie na pewno tutaj swoje miejsce. Jeśli masz coś stworzonego własnoręcznie albo znalazłeś ciekawą rzecz dla fanatyków gier strategicznych, wal śmiało, na pewno nie zostaniesz pominięty — ale przestrzegam przed plagiatami, z tym żartów nie ma! Na miesiąc działalności strony zebrało się trochę niezłego stuffu. Miażdżącą przewagę mają na tej podstronie misje do WARCRAFT 2. Na około 25 pozycji, 15 z nich to misje do W2. A nie są to wszystkie, które dostałem — musiałem zrobić przesiew, bo niebawem zabrakłoby miejsca na serwerze. Dzisiaj na przykład musiałem ściągnąć pocztę 27 Mb!!!! Nie przesyłajcie mi takich długich plików, bo zbankrutuję, TPSA mnie połknie! Pliki pakujcie WinZipem i dzielcie na mniejsze części, max 1-2 Mb. Wracając do plików na stronie — miłośnicy AGE OF EMPIRES, CIVILIZATION 2 czy HEROES OF MIGHT AND MAGIC również coś dla siebie znajdą.

Po piąte FEEDBACK (sprzężenie zwrotne) — Prace własne żołnierzy Klubu, jak i nie zrzeszonych w nim; o wszystkim i o niczym. Mogą się tam znaleźć zarówno poważne rozważania na temat wojskowo – taktyczno — strategiczno — cywilny, jak i teksty pisane pod wpływem Weny budzącej was o czwartej nad ranem (jedna zasada — mają być ciekawe albo śmieszne). Na razie prym na stronie w drugiej kategorii wiedzie kpr. Siwy za swoje „KILKA DNI Z ŻYCIA ŻOŁNIERZA (na podstawie C&C)". Warte polecenia są też: artykulik o „Apachu" popełniony przez kpr. Wojczyszyna oraz ciekawy tekścik „Nie lubię RTS-ów" kpr. PACO. Swoją drogą, ciekawe czy się z nim zgodzicie? Ja sam nie padam na kolana przed RTS-ami, ale w 7th Legion grałem z autentyczną przyjemnością.

Tyle na stronie internetowej — zapraszam (jest czynna 24 h na dobę 7 dni w tygodniu), dodam, że posiadacze naszego kompaktu mogą ją zobaczyć na własne oczy bez internetu! Wystarczy posiadać w systemie na własnym komputerze jakąkolwiek przeglądarkę internetową i odpalić plik ks.htm z cedeka! Macie więc unikalną szansę wypowiedzieć się wszyscy jak jeden mąż na jej temat! Czego tam brakuje lub czego jest za dużo? Co jest złe a co dobre? Co razi lub przyciąga uwagę? A może ktoś z was ma zdolności plastyczne i zaprojektuje dla Klubu ciekawe elementy graficzne lub podkład (background) na niej? Oto szansa dla was na zaistnienie na naszej stronie www. Na winiecie nie ma jeszcze logo naszego klubu, ale będzie już 30 kwietnia — pamiętacie o konkursie?

BACZNOŚĆ!!!

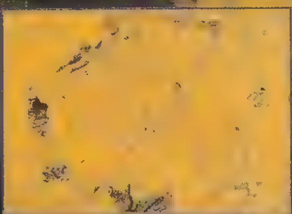
Podpisał dowódca Reset HQ — Sathorn

SPOCZNIJ!!!

WATERLOO

Z... "water" i dwa "o" na końcu. Do dzisiaj spotykam ludzi, którzy nie za bardzo wiedzą, gdzie leży ... miejsce ... Napole...

Po wygnaniu Napoleona ... Europa miała ... nareszcie ...



... gli, Rosji, Au... Prus przystąpiły do podziału Europy na swoje strefy wpływów. Dotychczas jednomyślni wrogowie Cesarza zaczęli spierać się między sobą ... krajów Francji ... swoich wpływów. Kongres Wiedeński ... miał te sprawy uregulować ... się ... września 181... roku. Rosja reprezentowana przez cara dążyła do ... panowania w Europie ... Francji, Prus i Anglii zareagowały na te starania połączeniem się w alian... Konflikty między dwoma blokami zaostrzyły się, groziło to wybuchem następnej wojny.

We Francji Ludwik XVIII wprowadził pod naciskiem ... rządy konstytucyjne. Była to zagrywka typowo propagandowa ... się mężem opatrznościowym ... Ludwik chciał pokazać ...

Szybko jednak okazało się to farsą. Król nie zważając na nikogo, a przede wszystkim na parlament, sam wybierał ministrów. Wszystko zmierzało ku rządom absolutnym — znanym sprzed rewolucji. Szlachta, zachęcana przez króla, zaczęła przejmować co ważniejsze stanowiska w rządzie i wojsku. Zaczęło rosnąć niezadowolenie wśród chłopstwa, które obawiało się powrotu wielkich właścicieli ziemskich. Wojskowi również nie darzyli sympatią nowego władcy. Wielu starych napoleońskich żołnierzy było lekceważonych i odsuwanych z ważnych stanowisk, a na ich miejsce przychodzili poplecznicy króla Ludwika.

W takich warunkach ludzie szybko zapomnieli o wojnach, które przysporzyły Francji ... cierpień. Starzy żołnierze wspominali z uśmiechem Napoleona i jego rządy, a burżuazja coraz bardziej ... niepokojona była ... zachowaniem arystokracji.

Wszystkie te ... wieści dochodziły do uszu Bonapartego, który przebywał na Elbie nie czekając bynajmniej na gwiazdkę z nieba. Od dawna przygotowywał się do powrotu.

POWRÓT

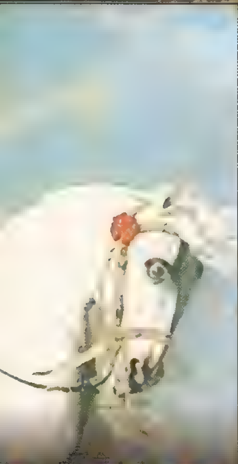
Bonaparte wyruszył 26 lutego 1815 roku na pokładzie statku w kierunku Francji. Zaraz po zejściu na ląd wydał odezwę do narodu i wyruszył przez Alpy Prowansalskie w kierunku Grenoble. Tamtejszy dowódca wysłał swoje ... aby zagrodziły drogę Napoleonowi. Na próżno: pułk przeszedł na jego stronę, tak zresztą działo się przez całą drogę. Wszystkie napotkane wojska przechodziły na stronę Bonapartego albo poddawały się bez jednego wystrzału! Gdy Napoleon skierował się w stronę Lyonu, zaniepokojenie ... dworze sięgnęło zenitu ... Wyst... do ...

... wstrzymać po... chód ... Cesarza. ... znów wojsko przeszło ... stronę ... a hrabia ... musiał ... Król Ludwik wezwał marszałka ... odpowie...

...dział ... przywiezie Napoleona w żelaznej klatce. W tym czasie Napoleon miał już około 15 000 żołnierzy ... początku wo chciał ... ale ... swoich żołnierzy oddał się ... z armią ... Ludwik XVIII wraz z ... do Belgii ... do Paryża ... Radość ... była nieskończona: oto jeden ... w ciągu kilkunastu dni zdołał bez jednego wystrzału przegnać króla i ... Napoleona było jasne, że musi się ... by rządy czterech państw, które doprowadziły ... miały biernie patrzeć na odrodzenie Cesarstwa ... jak najszybciej ... brać armię. Na wieść o powrocie Napoleona z Elby spory ... wiedeńskim ... wszyscy zdali sobie sprawę z niebezpieczeństwa ... jak to zwykle bywa — nie ... oponentów ... wspólny ...

100 DNI

Napoleon planował uderzenie na Belgię ... zająć ... dawne ... porty na Morzu Północnym. W ten sposób chciał odgrodzić Anglię od jej sprzymierzeńców na kontynencie. Plan śmiały i mający szansę powodzenia obwarowany był dwoma warunkami — szybką mobilizacją armii i zaangażowaniem ... około 800 000 żołnierzy i 600 dział i zorganizowaniem sprawnego sztabu na wzór ... 1813–14 roku. ... armie przeciwnika nie były gotowe do wojny, a pozostawienie im czasu na reorganizację i transport ludzi i sprzętu ... koalicji. Wiedział to Napoleon ... również dowódcy koalicji. Napoleon miał do dyspozycji ... zaprawionych ... dowódców, ... większość ... żołnierzy ... niezaprzeczalnym atutem ... Cesarza ... tys. ... około 100 ... W jej skład ... cztery ... strzelców ... kirasjerów. Jazda ... lansjerów ... grenadierów ...



LOO

nych. W jej szeregach służyli najbardziej doświadczeni żołnierze i była to jednostka, która nie miała sobie równych w armii francuskiej, a może i na świecie. Mógł więc zaufać swoim dowódcom, niestety przy podziale funkcji popełnił jeden błąd. Ze sobą zabrał marszałka Neya, który nie potrafił samodzielnie działać, a pozostawił w Paryżu marszałka Davouta, który uchodził za jednego z najzdolniejszych praktyków.

Napoleon do końca koncentracji wojsk pozostawał w Paryżu i wszyscy myśleli (z agentami włącznie) że nigdzie się nie wybiera. Był on jednak przygotowany do walki, oczekiwał tylko na dogodny moment.

Na wieść o ucieczce cesarza z Elby, książę Wellington przybył do Brukseli i zabrał się za organizowanie armii. Natychmiast też zażądał od rządu Anglii pieniędzy na wojsko. Rząd angielski zaciągnął ogromną w tych czasach pożyczkę u bankierów na kontynencie: 250 000 funtów! Jak widać traktowano tę sprawę bardzo poważnie.

Wellington jako [illegible]

W Belgii stacjonowały dwie armie, jedna księcia Wellingtona a druga feldmarszałka Bluchera. Napoleon mógł zaatakować [illegible] ale wtedy musiałby walczyć z dwiema armiami naraz. Postanowił [illegible] atakować od środka i mając dwie armie po bokach zniszczyć najpierw jedną, a potem [illegible]. Ten plan miał szansę powodzenia.

PIERWSZA KREW

Cesarz spędził [illegible] w Beaumont, blisko granicy. Podzielił swoją armię na trzy grupy, [illegible] szybciej przejść przez rzekę Sambrę. Marszałek Ney objął dowodzenie lewym skrzydłem, które miało za zadanie uchwycenie Quatre Bras i uniemożliwienie połączenia Prusaków z Anglikami. Prawym skrzydłem dowodził generał Gerard; jego zadaniem było [illegible] na Prusaków w Chatelet. Na walczących z nimi Prusaków miała uderzyć środkowa część armii dowodzona przez samego Napoleona, chciał on bowiem błyskawicznie przedostać się przez rzekę Sambrę, zająć Charleroi i zaatakować Prusaków z flanki. Zdobycie Charleroi było bardzo szybkie [illegible] generał Zieten widząc, że ma przed sobą główne siły francuskie wycofał się z mostów na rzece, chcąc osłonić koncentrację pod Ligny wojsk Bluchera. Reakcja Napoleona była szybka — zdecydował się pobić najpierw Bluchera.

Dzień ten zakończył się tylko połowicznym sukcesem — wyparto co prawda z Charleroi [illegible] Zietena, ale ten zdołał jeszcze osłonić rejon koncentracji wojsk pruskich pod Ligny. Nie tak sprawnie, jak przypuszczał Napoleon, przebiegała też przeprawa [illegible]. Dla [illegible] Napoleona potrzebny [illegible] przerzut 60 000 żołnierzy przez most w Ch[illegible], natomiast [illegible] rzucono „tylko" 20 000. Marszałek Ney, którego zadaniem było przejęcie kontroli nad skrzyżowaniem dróg w Quatre Bras, posuwał się bardzo powoli i dokładnie sprawdzał teren, jednak ze względu na rozciągnięcie swoich oddziałów i brak informacji o przeciwniku nie zdecydował się na atak i pozostał [illegible]

SYMULTANKI

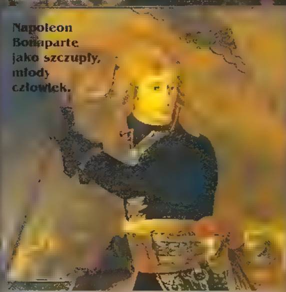
Koalicja szybko zrozumiała zamiary Napoleona i przegrupowała w nocy siły Wellingtona. Celem ich było obsadzenie [illegible] dróg w Quatre Bras. Wieczorne niezdecydowanie marszałka Neya rankiem odbiło się czkawką.

Dla Napoleona jednak najważniejsze nad ranem było to, gdzie znajduje się korpus d'Erlona, gdyż zamierzał wykorzystać go do pobicia Prusaków pod Ligny. Plan ataku opierał się teraz na założeniu, że Ney [illegible] oddziały zagradzające mu drogę do Brukseli pod Quatre Bras, a Napoleon rozbije Prusaków, ale przy współudziale części sił Neya. Zgrupowania sił nieprzyjacielskich, z którymi miał się spotkać Ney, nie oceniano za wysoko. [illegible] więc o losach kampanii miały zadecydować dwie symultanicznie rozgrywane bitwy — jedna pod Ligny z Prusakami feldmarszałka Bluchera i druga — pod Quatre Bras z angielskimi oddziałami Wellingtona.

Walki na skrzyżowaniu dróg prowadzone przez Neya długo nie dawały rezultatu. Około godziny 17 nastąpiła krótka przerwa w walce, wtedy to [illegible] dostał wiadomość o rozpoczęciu bitwy pod Ligny przez Napoleona, otrzymał też rozkaz jak najszybszego przełamania obrony angielskiej i zaatakowania walczącej armii [illegible] flanki. Widząc nadchodzące [illegible] gimentów, postanowił przynaglić korpus d'Erlona, który właśnie zmierzał w kierunku pola bitwy, aby przy jego pomocy zakończyć bitwę. Jednakże cesarz miał inne plany — chciał użyć korpusu d'Erlona do ROZBICIA, a nie [illegible] Prusaków pod Ligny. W tym samym czasie Ney, Napoleon [illegible] list rozkazujący d'Erlonowi połączenie się [illegible] go oddziałami. Ney otrzymał [illegible] że korpus nie [illegible] tego kierunku, a w [illegible] jeszcze [illegible] wiadomość do d'Erlona z [illegible] niem szybkiego przybycia. D'Erlon był w kłopotliwej sytuacji, gdyż zgodnie z rozkazem należał do lewego skrzydła dowodzonego przez Neya, a otrzymując sprzeczne rozkazy nie wiedział, czy podporządkować się Napoleonowi, czy swemu dowódcy [illegible] kierunek marszu nie zdążył ani wesprzeć Neya, ani pomóc

w rozbiciu Prusaków. Ten fakt zaważył na losach całej kampanii. Sprawa znana jest jako „Spacer d'Erlona" i każdy (wy)znawca Napoleona zna ją na wylot.

Wynikiem bitew pod Quatre Bras i pod Ligny było wycofanie wojsk angielskich na pozycje wokół Waterloo, tam zajęto dogodne pozycje bez większych przeszkód i to był kolejny błąd Francuzów. Pościg nie był prowadzony zbyt szybko. Ney starał się czekać na oddziały Napoleona, a gdyby ścigając zmusił Wellingtona do wydania bitwy w przypadkowym terenie, miałby wielkie szanse powodzenia na zwycięstwo nad Anglikami. A tak — cały 17 czerwca przeszedł Wellingtonowi na unikaniu bezpośredniego starcia, co w końcu mu się bez większych strat udało. Okres ten był dla Anglików ważny



Napoleon Bonaparte jako szczupły, młody człowiek.

Waterloo 1815 - Tomasz Matarski
Napoleon - Zahorski Andrzej

także z innego powodu — nie mieli konkretnych informacji o stanie wojsk Bluchera po przegranej bitwie. Ten jeden dzień potrzebny był na zorganizowanie pobitej lecz nie ROZBITEJ armii w sprawną jednostkę. I to się udało, bitwa pod Waterloo 18 czerwca została przegrana przez Napoleona głównie z powodu nie rozbicia właśnie tej jednostki. Wojska Bluchera przybywając na pole bitwy rozstrzygnęły je na korzyść koalicji. Reszta jest już historią. Napoleon został zesłany na wyspę Świętej Heleny i na Świętej Helenie dokonczył żywota.

Tak minęło 100 dni cesarza, który miał wielkie plany i ambicje, ale marny personel.

Na studia

Z RAJU

Było letnio. Coraz cieplejsze powietrze przyprawiało Johnego o niewymuszone ataki astmy. Jednak nie był to dla niego wystarczający powód, by zrezygnować ze swojego postanowienia. Chciał zdawać na studia. Co jakiś czas brał do ręki informator dla maturzystów, czytał i zasypiał.

Pewnego dnia jego cele nie były ani bliższe, ani niedalekie, ale Johny wiedział, że zda się na traf losu, łut szczęścia czy też inne anomalie natury. Otworzył informator niechlujnym gestem w przypadkowym miejscu. Wypadło na szkole aktorskiej. To jednak było mało dla Johnego, który nieraz śnił, o tym że jest cesarzem Oktawianem albo przynajmniej Lady Makbet. „Jeden indeks to upokorzenie" — pomyślał i w myśl starożytnej zasady, że więcej nie zawsze znaczy lepiej, wybrał jeszcze trzy inne kierunki studiów, na które zamierzał zdawać.

W przeciwieństwie do Johnego terminarz egzaminów był bardzo napięty. Zaczęło się w poniedziałek. Rano Johny wyprasował skarpetki i garnitur. Zrobił kant wzdłuż szwów nogawki. Podbudowany sukcesem wyruszył na pierwszy sprawdzian.

W szkole aktorskiej kłębiło się mnóstwo ludzi. „Nie znam ich" — dziwił się Johny. Po krótkich poszukiwaniach odnalazł salę, w której miał zdawać. Usiadł na krześle i cierpliwie czekał na swoją kolej.

Po chwili, która trwała kwadrans, Johny został

ADLER

GOŁOTA VERSUS PREDATOR

PIĄTKOWSKI

W TYM MOMENCIE POWINNA NASTĄPIĆ INTELIGENTNIE ROZWIĄZANA SCENA NAWIĄZANIA WALKI, ALE AUTORZY MIELI SESJĘ EGZAMINACYJNĄ I WYCZERPALI SIĘ TWÓRCZO, TOTEŻ PRZECHODZIMY OD RAZU DO STARCIA.

POSŁANIEC ŚMIERCI Z KOSMOSU WYMIERZYŁ ANDRZEJOWI ZDRADZIECKI CIOS PODSTĘPNIE WYDOBYTYM Z CHOLEWY JESIOTREM!

SCHLINK!

SLAP!

NA NIC JEDNAK ATAK ICHTIOLOGICZNY, NIEPODWAŻALNY ANDRZEJ WYPROWADZIŁ PRZEPOTĘŻNĄ, BŁYSKAWICZNĄ KONTRĘ!

KRACK!

AU!

BRZĘK!

TO JEDNAK ZA MAŁO BY POWSTRZYMAĆ WCIELONĄ ZAGŁADĘ. SIĘGNĄŁ PO MOCNIEJSZE ŚRODKI...

PIJ!

PLUNK

ALE NIE TAK ŁATWO POKONAĆ CYKLISTĘ APOKALIPSY!

ODDECHEM MOIM BRZYDZI SIĘ MOJA ŻONA (KSIĘGA HIOBA 19:17)

poproszony do środka. W sali siedziało trzech profesorów. „Dzień dobry" — zagaił Johny.

„Chce pan zostać aktorem? Bardzo się cieszymy, choć nie damy panu tego odczuć. Pierwsze zadanie. Proszę opowiedzieć jakąś wzruszającą historię." — odpowiedział juror numer jeden.

Johny poczuł się nieprzygotowany. „Udam głupiego. To nie będzie trudne — pomyślał i zaczął mówić.

Henryk był dorodnym młodzieńcem o czerstwej cerze. Krótka blond grzywka zapewniała mu doskonałą widoczność w każdych warunkach i przy każdej czynności. Z tyłu opadające na kark swobodną kaskadą pukle zimą grzały, zaś latem stanowiły ochronę przed słońcem. Pewnego dnia Henryk zawiódł szefa. Ten zaprosił go na przejażdżkę samochodem. Jeden z nich jechał w bagażniku i nie był to szef. W Wołominie chwilę spacerowali. Nagle Henryk zachwiał się i zaszeleścił po raz ostatni. Zostały po nim tylko klapki Zico.

„Brawo, brawo, ale nie oto chodzi. Proszę nie pleść trzy po trzy. Ewentualnie pięć po pięć, ale też niekoniecznie — powiedział juror numer dwa — A teraz proszę powiedzieć „stół" z powytłumywanymi nogami."

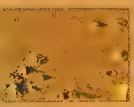
„Chrząszcz brzmi w trzcinie." — odparł Johny i od razu wyjaśnił — „Powtórzyłem to z premedytacją przeinaczając."

Jurorzy nie mieli więcej pytań.

Johny nie spodobał się też komisjom na trzech innych wydziałach. „Trudno." — pomyślał — „To przez ten kant. Za rok zaprasuję go jak należy."

Mars to chyba jedyna planeta w Układzie Słonecznym, która tak bardzo przypomina świat Diuny z książek Herberta. Na powierzchni nie widać nic prócz skał i wszędobylskiego piasku. Czy możliwe jest, by ludzie żyli na Marsie? Czy zdołamy przystosować tę planetę do swoich potrzeb?

Otóż, wszystko jest możliwe. Z pewnością przysposobienie Czerwonej Planety do naszych potrzeb nie będzie rzeczą łatwą ani szybką. Jak wszyscy wiemy (lub przynajmniej się domyślamy), na Marsie nie ma czerwi, które dostarczyłyby kolonizatorom niezbędnej do procesu terraformingu wody. Mimo iż Czerwona Planeta jest bardzo podobna do Niebieskiej Planety (grawitacja, prędkość obrotu planety wokół własnej osi), to



proces jej formowania na obraz i podobieństwo Ziemi jest nieco bardziej skomplikowany niż w przypadku Arrakis. Pierwszym problemem jaki napotykamy, jest bardzo niska temperatura (w nocy minus 50 stopni C), która (przypuszczalnie) nie pozwala na wystąpienie na powierzchni planety żadnych żywych organizmów, nie mówiąc już o wodzie w postaci płynnej. Z tego też względu pierwszym krokiem, jaki będą musieli wykonać przyszli inżynierowie terraformingu Marsa, będzie podwyższenie panującej na jego powierzchni temperatury.

Jak ocieplić Czerwoną Planetę?

Ogrzać Marsa? Przecież to niesłychanie trudne zadanie! Prawie niewykonalne! Wbrew tej opinii, sposobu do osiągnięcia tego celu nie trzeba szukać daleko. Wystarczy spytać pierwszego z brzegu właściciela fabryki lub producenta lodówek i chłodziarek. Nie znaczy to oczywiście że to właśnie oni są ekspertami od terraformingu planet. W rzeczy samej nie są ale to ich działalność przyczyniła się do wystąpienia na Ziemi zjawiska, które choć niszczące dla Ziemi, może być twórcze i pomocne na Marsie — efektu cieplarnianego. Efekt ten wiąże się z uwalnianiem do atmosfery gazów, przede wszystkim dwutlenku węgla (główny producent — fabryki) i sztucznych freonów (lodówki, chłodziarki). Gazy te powodują magazynowanie w atmosferze większej ilości ciepła docierającego ze Słońca, a w następstwie podwyższenie globalnej temperatury. Co zrobić, by taki efekt uzyskać na Marsie? Z pewnością nie będziemy tam eksportować chłodziarek. Istnieje jednakże kilka sposobów, aby i na Marsie zrobiło się cieplutko.

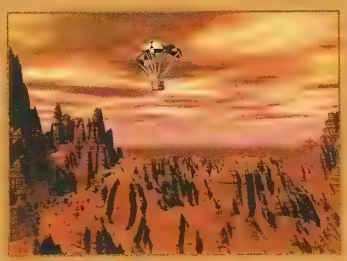
Pierwszym z nich jest budowa na orbicie planety gigantycznych luster. Wiążą się z tym dwa wielkie problemy — lustra musiałyby przetrwać warunki przestrzeni kosmicznej oraz być zbudowane tak, by skupiały docierające do nich promienie słoneczne na wybranym obszarze planety. Co ciekawe, lustra takie wcale nie musiałyby krążyć po orbicie. Mogłyby zawisnąć nad wybranym punktem, gdyż siłę grawitacji planety zrównoważyłoby tzw. „ciśnienie światła słonecznego". Naukowcy donoszą, że gdyby oświetlić takim lustrem południowy biegun Czerwonej Planety i znajdujące się na nim czapy suchego lodu (zestalony dwutlenek węgla), to topiący się w wyniku podgrzania lód mógłby uwolnić takie ilości CO_2, które walnie przyczyniłyby się do podwyższenia temperatury planety.

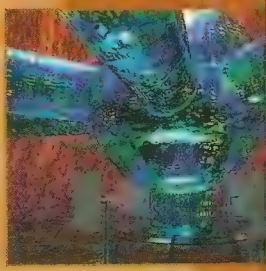
Tak otrzymany klimat spowodowałby, iż także z regolitu (regolit to astrogeologiczny termin, określający powierzchniową warstwę ziemi, glebę lub muł) zacząłby uwalniać się dwutlenek węgla. Gaz ten wchodząc w skład atmosfery Marsa spowodowałby dalszę ocieplenie – aż do temperatury, jaka panuje na Ziemi.

Drugim sposobem wywołania efektu cieplarnianego na Marsie jest wybudowanie na powierzchni planety fabryk, które produkowałyby freony i dwutlenek węgla. Gazy te uwalniane do atmosfery powodowałyby podobny efekt jak kosmiczne lustra, z tym, że sublimowanie czap suchego lodu i wydobywanie się gazów z regolitu zachodziłoby niemalże równocześnie.

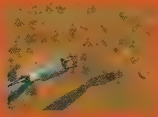
Trzecim sposobem jest metoda Carla Sagana, który zajmował się problemem terraformingu od lat sześćdziesiątych. Jego metoda (biologiczna) opiera się na możliwościach niektórych gatunków bakterii. Bakterie te dzięki swojemu specyficznemu metabolizmowi mają zdolność produkowania amoniaku — z azotu i wody (pokłady azotanów znajdują się w regolicie Marsa) oraz metanu — z wody i dwutlenku węgla. Wprawdzie amoniak i metan nie dorównują freonom, ale wywołują efekt cieplarniany z wydajnością tysiąc razy wyższą (porównując ilość cząsteczek) niż sam dwutlenek węgla. Oczywiście metoda Sagana nie mogłaby być wykorzystana bez wcześniejszego przygotowania podłoża dla bakterii (muszą one mieć wodę). Dlatego też pierwszym etapem tej operacji byłoby wykorzystanie luster orbitalnych do podgrzania powierzchni planety i uwolnienia znajdującej się tam w wiecznych zmarzlinach wody.

Dzięki lustrom, z gleby można by uwolnić wodę potrzebną do stworzenia





nowych ekosystemów, do wypełnienia wyschniętych „koryt rzek" (koryta te są jednym z dowodów świadczących, że Mars kiedyś obfitował w wodę i był bardzo podobny do Ziemi). Ciekawe, że wykorzystując orbitalne lustra, które dawałyby moc około 27 TW (terawatów; jeden terawat jest równy milionowi megawatów) można by z regolitu rocznie wydobyć tyle wody, że wypełniłaby ona jezioro o długości 200 km i głębokości 75 m. Roczne wydobycie zakłada więc rozpuszczenie 3 bilionów ton lodu.

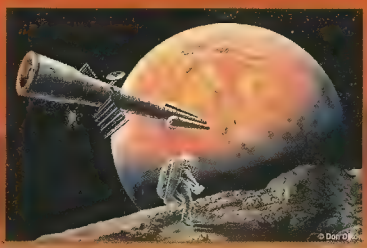


Bez tlenu ciężkie życie

Teraz gdy już mamy odpowiednią temperaturę na powierzchni a w korytach płyną rzeki, możemy zdjąć z siebie ciężkie kosmiczne skafandry. Otoczenie staje się podobne do tego na Arrakis. Brakuje jednak ciągle składnika najistotniejszego — tlenu. O ile łatwiej się żyło na powierzchni Czerwonej Planety, kiedy nie trzeba by wszędzie chodzić z maskami tlenowymi. Co zrobić?

Naukowcy twierdzą, że gdy osiągniemy już taki stopień terraformingu jaki opisałem wyżej nasycenie planety tlenem będzie już tylko kwestią czasu — około pięćdziesięciu lat.

Pierwszym etapem tego procesu byłoby sprowadzenie z Ziemi na powierzchnię Marsa roślin beztlenowych. Takie rośliny, jak sama nazwa wskazuje, nie potrzebują tlenu do wegetacji. Mało tego, pobierają one z atmosfery dwutlenek węgla, a wydalają do niej tlen. Taki proces jest mało wydajny, ale wystarczy, by w ciągu 25 lat wytworzyć na powierzchni Czerwonej Planety takie ilości tlenu, które pozwoliłyby na sprowadzenie roślin wyższych. Rośliny wyższe byłyby specjalnie przekształcone genetycznie, tak by wydajniej niż w warunkach ziemskich produkowac tlen. Oczywiście potrzebują one do swojego przeżycia tych minimalnych ilości tlenu wytworzonych przez rośliny beztlenowe, ale za to także produkują tlen i to z o wiele większą wydajnością (zmodyfikowane genetycznie rośliny mogłyby dokonywać procesu fotosyntezy z wydajnością nawet 1%, na razie nieosiągalną dla ziemskich roślin). Zakładając, że rośliny w ciągu kilku lat rozrosłyby się na całej powierzchni planety, tlen produkowany przez nie w ciągu zaledwie 25 lat mógłby nasycić atmosferę tak, że moglibyśmy podróżować po Czerwonej Planecie bez masek tlenowych. Klimat marsjański statby się odwzorowaniem ziemskiego.



Do przyszłych pokoleń...

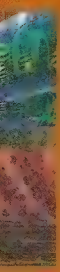
W niedalekiej przyszłości terraforming będzie jak najbardziej realny. Kilka lat temu czytając książkę lub oglądając film „Diuna" rzecz taka mogła wydawać się tylko fikcją autora. Dziś wiemy, że terraformując Marsa — Diunę Układu Słonecznego, możemy przysłużyć się o wiele lepiej ludzkości niż książę Paul Atryda, przejmując kontrolę nad Arrakis.

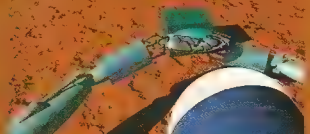
A teraz „Niech moc będzie z Wami" — chociaż to już z innej bajki.

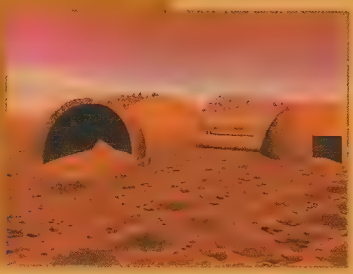
Bibliografia:
Robert Zubrin
Richard Wagner
„CZAS MARSA"
Carl Sagan „BŁĘKITNA KROPKA"
Johannes von Buttlar
„ŻYCIE NA MARSIE"

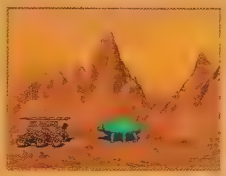
ziemienie sa

Póki co, Mars jest dla ludzi daniem lekko niestrawnym. Ale, jeśli go umiejętnie podgrzać...









Michał

Piramidy: Kto to tutaj postawił?

W starożytności sławnych było siedem budowli, które każdy chciał zobaczyć ze względu na ich ponadczasowe piękno — ogrody Semiramidy w Babilonie, posąg Zeusa w Olimpii, świątynia Artemidy w Efezie, Mauzolum w Halikarnasie, Kolos z Rodos, latarnia morska na wyspie Faros oraz jedyny zachowany do naszych czasów cud świata — Wielka Piramida.

Wszystko co wiemy na pewno, mieści się w kilku słowach: wiemy na pewno tylko to, że Wielka Piramida stoi w Egipcie. Bo, co do czasu budowy, sposobu budowy, przeznaczenia piramidy, jej pierwotnego wyglądu — nie wiemy nic! Mamy tylko całą masę teorii i hipotez.

Oto przykłady:

Wg pewnej teorii, w wymiarach piramidy zawarto kilkanaście zaawansowanych wzorów matematycznych oraz zapisano wymiary naszej planety, np.:

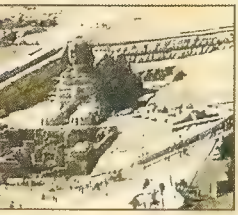
1. Piramida stoi prawie dokładnie na osi Północ-Południe. Kiedyś stała dokładnie na osi N-S, odchylenie powstało wskutek dryfu kontynentów.
2. Południk biegnący przez piramidę jest najdłuższym biegnącym przez ląd. Dzieli on jednocześnie morza i kontynenty na dwie równe części.
3. Kąty piramidy dzielą Deltę Nilu na dwie równe części.
4. Leży ona w centrum masy lądu stałego Ziemi.
5. Południk przechodzący przez środek piramidy tworzy z równoleżnikiem przechodzącym przez piramidę Mykerinosa i z linią prostą łączącą te dwa punkty trójkąt pitagorejski.
6. Stosunek długości i objętości piramidy odpowiada stosunkowi promienia do powierzchni koła.
7. Wysokość piramidy podniesiona do dziesiątej potęgi jest równa średniej odległości Ziemi od Słońca.
8. Piramida jest zegarem słonecznym, pokazującym pory i długość roku.
9. Odległość do bieguna S (Południowego) jest równa odległości do środka Ziemi i odległości od bieguna do środka Ziemi.
10. Obwód podstawy podzielony przez podwójną wysokość daje liczbę Pi=3,1416.
11. Piramida od końca lutego do połowy października nie rzuca w południe żadnego cienia.
12. Masa sarkofagu podniesiona do piętnastej potęgi jest równa masie Ziemi.
13. Długość boku podstawy wynosi 365,342 łokci egipskich i jest równa liczbie dni roku słonecznego w tropikach.

Niezłe prawda? Ale, z drugiej strony — nie znamy prawdziwych wymiarów piramidy ponieważ jest ona w dużym stopniu zdewastowana! Kiedyś była pokryta 11500 białymi taflami (każda o wadze 10 ton), które ściśle przylegały jedna do drugiej tak, że pomiędzy płyty nie wsiąkała woda. Dodam, że były położone bez żadnej zaprawy. W XIV w tafli tych użyto do budowy miasta Kair. Dzisiaj Wielka Piramida wygląda tylko z daleka na gładką, z bliska okazuje się kupą głazów. I tak pozostaje największą budowlą na Ziemi. Objętość jej odpowiada objętości 35 gmachów Empire State Building. Jej konstrukcja budzi podziw inżynierów budownictwa. Jako zadowalającą przyjmuje się prędkość opadania budowli w gruncie o 15 cm na sto lat. Wielka Piramida przez (co najmniej) 4000 lat osiadła w gruncie o... 1cm! Odchylenie od pionu budowli na wysokości 756 stóp (ok. 230 m) o 15 cm uważa się za sukces, natomiast Wielka Piramida ma odchył 6 milimetrów! Jaką techniką, jaką wiedzą musieli dysponować budowniczy — kimkolwiek oni byli?

Ciekawe są też inne właściwości piramidy. Umieszczane w komorze grobowej ciała mumifikują się, nie ulegają rozkładowi. Jeden z badaczy piramid zbudował sobie miniaturkę piramidy. Na 1/3 wysokości (tam gdzie znajduje się „komora grobowa") kładzie płasko zużytą żyletkę — i po kilku godzinach znów jest ostra! Odkrywca otrzymał patent na to urządzenie, bowiem ono działa — choć nie wiadomo jak. Tak ostrzone żyletki nie zmieniają swojej struktury — raczej zyskują otoczkę magnetyczną, która powoduje „naostrzenie".

Niektórzy uczeni twierdzą, że Wielka Piramida jest niesłusznie nazywana Piramidą Cheopsa, pochodzi ona bowiem z zupełnie innej epoki.Rzeczywiście, w całej piramidzie (ani nigdzie indziej) nie ma ani jednego zapisu, że zbudował ją Chufu (Cheops). Warto zwrócić uwagę, iż w całej piramidzie nie ma żadnych hieroglifów. Czyżby budowali ją niepiśmienni?

Przypisanie Wielkiej Piramidy faraonowi Chufu opiera się na zapisie z pewnego kartuszu. Nikt go nie widział aż do roku 1837, kiedy to odnalazł go Howard Vyse. Jest to jedyny i w dodatku mało przekonujący dowód. Istnieje bowiem świadectwo... fałszerstwa dokonanego przez niejakiego Hilla, który był widziany właśnie w 1837 roku, gdy czerwoną farbą zapisywał imię Chufu na kartuszu.



Zastanówmy się teraz: jak zbudowano piramidę? Znam dwie koncepcje budowy. Pierwsza mówi o rampie, po której transportowano materiał na budowę. Druga mówi o wciąganiu, za pomocą lin, ogromnych bloków skalnych na kolejne tarasy piramidy, aż na szczyt budowy. Pierwsza koncepcja po prostu się kupy nie trzyma z bardzo prostego powodu — wielkość bloków i ich waga (ok. 100 ton) praktycznie uniemożliwiała transport po rampie przy zaawansowanej budowie. Następna sprawa dotyczy transportu bloków z odległych kamieniołomów. Rozważa się dwie koncepcje, jedna to transport na statkach, a druga to przetaczanie na klodach drzewnych. Pierwsza upada z prostego powodu — Egipt nigdy w swojej historii nie miał tylu statków, aby przewieźć taką ilość bloków skalnych. Druga koncepcja również nie wytrzyma krytyki, jeśli przypomnimy sobie, że Egipt jest krajem w większości pustynnym i znaleźć tam można jedynie palmy, a nie pnie drzew iglastych. Palmy odpadają, są za mało wytrzymałe. Jedynie po takich pniach jakie znamy z naszego klimatu możemy ZAPREZENTOWAĆ przetaczanie bloków — ale po najwyżej kilkudziesięciu metrach pnie te się „złuszczają" i rozpadają. Ktoś wyliczył, że do transportu potrzeba byłoby aż 25 milionów pni! Skąd je wziąć na pustyni?

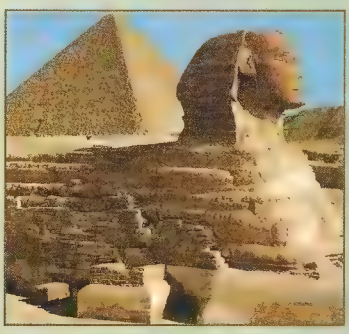
Najdokładniejsze informacje o budowie piramid podaje Herodot. W 450 roku p.n.e. podróżował on po Egipcie. W centrum jego zainteresowania znalazła się piramida, o którą wypytywał kapłanów. Nasza dzisiejsza wiedza w tej kwestii opiera się głównie na jego przekazie. Otóż, najpierw zbudowano drogę, po której sprowadzono nad Nil bloki kamienne z gór libijskich. Praca ta trwała 10 lat. W tym samym czasie przygotowywano grobowce. Właściwą piramidę budowano, jak podaje Herodot, 20 lat. 100 tysięcy ludzi pracowało każdego roku przez trzy miesiące na budowie, w czasie wylewów Nilu, kiedy woda paraliżowała pracę w polu. Usypane rampy, pochylnie i cała sieć kołowrotów i dźwigni służyły do transportu ponad 2 milionów bloków wapiennych.

Do tych wiadomości należy podchodzić z pewną rezerwą, przy takiej ilości bloków praca musiałaby trwać nieprzerwanie przez 24 h na dobę, a każdy blok musiałby być układany co 3,5 minuty! Niepodobieństwem jest zrealizowanie tego dzisiaj, a co dopiero 4000 lat temu.

Poza tym jest to jedyna relacja z budowy, Egipcjanie pozostawili nam 3000 lat swojej historii zapisanej w hieroglifach. Jest tam opisana każda dziedzina życia, od narodzin aż do śmierci — natomiast nie ma żadnych wzmianek o Wielkiej Piramidzie, największej budowie w dziejach ludzkości!

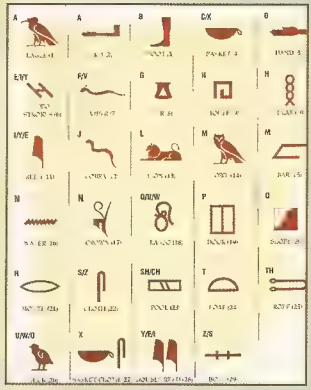
W 1850 roku Jean Pierre Mariette odnalazł stelę wzniesioną przez Cheopsa dla uczczenia zakończenia budowy świątyni Izydy. Napisy na steli mówią, iż piramida stała już, gdy Cheops wznosił świątynię. Boginią piramidy była właśnie Izyda. („Wzniósł dom Izydy, Pani piramidy, obok domu Sfinksa"). Wskazuje to, że i Sfinks już wtedy stał (podważa to przypuszczenie, iż Sfinks ma twarz faraona Chefrena). Jeśli nie Cheops zbudował Wielką Piramidę, to kto i kiedy? Wydaje się, że piramida towarzyszyła Egiptowi od... zawsze.

Wielka Piramida to nie jedyna atrakcja i zagadka Gizy — jej nieodłącznym towarzyszem jest Sfinks, który budzi zachwyt każdego, kto go ujrzy. Zapatrzony w piaski pustyni, strzeże ponoć tajemnicy, tylko jakiej? W 1976 roku sonda Viking wykonała serię zdjęć powierzchni Marsa. Na jednym z nich zauważono regularne ukształtowanie terenu, łudząco przypominające ludzką twarz! Zaraz jednak uznano to za złudzenie optyczne. „To wszystko sprawia nisko usytuowane nad horyzontem Słońce — twierdził jeden z uczonych — Jego promienie wygładzają nierówności ostro zarysowując kontury. Promienie, biegnąc prawie równolegle do powierzchni planety, zarysowały oblicze „Sfinksa" kładąc na skałach głębokie cienie, a rzekome czoło, oczy, nos, podbródek — to cienie kładące się w przypadkowo rozmieszczonych zagłębieniach i wypukłościach terenu.



W 1979 roku okazało się, że NASA jest w posiadaniu dwóch zdjęć zrobionych w dwóch różnych kątach oświetlenia. Wkrótce na tychże zdjęciach dostrzeżono kilka następnych regularnych tworów, bardzo podobnych do piramid! Grupa ludzi związanych w tzw. Mars Mission przeprowadziła wszelkie możliwe analizy tych zdjęć — co zaowocowało odkryciem podobnych zależności matematyczno-geograficznych między tymi formami, jak w przypadku piramidy z Gizy. Ponadto badacze odkryli bardzo dużo podobieństw między twarzą człowieka-lwa z Gizy i „twarzą z Marsa". Ostatnie badania dowodzą, że wiek Sfinksa szacować należy na 10 000 lat! To nie pomyłka, być może musimy zweryfikować naszą wiedzę o piramidach i jej budowniczych, których być może nigdy nie poznamy. Jedno jest pewne, związki między Gizą i Cydonią na Marsie są tak widoczne, że ostateczne rozwiązanie wszystkich związanych z tym zagadek nastąpi z chwilą wyruszenia następnej wyprawy na Marsa w celu zbadania rejonu Cydonii.

Jeśli sądzicie że to wszystko nieprawda, że nie można doszukiwać się podobieństw, to dodam że słowo Kair w języku arabów celeutyckich oznacza — MARS. Doprawdy, co za piramidalny zbieg okoliczności...



AGENCJE WYWIADÓW

Tyle to książek i filmów powstało już na temat tajnych wywiadów. Agenci CIA, czy KGB nie raz przeistaczali się w nich ze zwykłych ludzi w herosów ratujących całą ludzkość. A i tak nie dorastają do pięt swoim kumplom po fachu z izraelskiego Mosadu.

Początki wywiadu łączą się z rozwojem dyplomacji w XVII i XVIII wieku. Wywiad i dyplomacja nie były jeszcze oddzielnymi strukturami, ci sami ludzie byli zarówno szpiegami, jak i negocjatorami. Interesowali się głównie traktatami i umowami, zawieranymi przez obce państwa — czyli, ogólnie rzecz biorąc, polityką zagraniczną. Za pomocą różnych form nacisku, jak chociażby przekupstwa, propagandy, czy terroru, szpiego-dyplomaci starali się osłabić kraje, będące celami tej polityki. Przykładów nie trzeba daleko szukać — jedną z przyczyn rozbiorów Rzeczypospolitej było przecież zrywanie obrad Sejmu przez posłów opłaconych z kas późniejszych państw zaborczych. Nie było wówczas siatek wywiadowczych, działalność szpiegowska ograniczała się do stolic państw europejskich.

Rozwój wywiadu nastąpił w drugiej połowie XIX wieku, głównie w państwach imperialnych — Francji, Wielkiej Brytanii, Niemczech, Rosji i USA. Teren działań wywiadów rozszerzył się — docierano także do mniejszych miast i kolonii. Cały czas były to akcje nieco chaotyczne, spontaniczne, nie zorganizowane jako części większego planu. Pojawiły się pierwsze odrębne organa państwowe zajmujące się szpiegostwem wojskowym i gospodarczym. Przykładem może być niemiecka próba wykradzenia Brytyjczykom łodzi podwodnej. Inne wydarzenie — sprawa oficera armii francuskiej Alfreda Dreyfusa (z 1894 roku), którego niesłusznie okrzyknięto szpiegiem niemieckim. Został skazany, a dopiero po 12 latach uniewinniony. W tych czasach szpiedzy bacznie śledzili postęp techniczny w innych krajach, zwłaszcza w dziedzinie budowy nowych broni.

Bonnie

Wywiady z prawdziwego zdarzenia pojawiły się dopiero w okresie II Wojny Światowej i tuż po niej. Były to już zakonspirowane struktury, które miały swoje własne siatki przypominające to, co mamy obecnie. Zaczęto posługiwać się szyframi. W trakcie II Wojny Światowej polski wywiad rozszyfrował tajny kod niemieckich depeszy wojskowych, udostępnił go Brytyjczykom i to ułatwiło poznanie planów Niemców i pokrzyżowanie ich zamiarów, a w następstwie — zwycięstwo w wojnie. Po roku 1945 świat podzielił się na 2 bloki: komunistyczny, pod dominacją ZSRR i kapitalistyczny, w którym znaczącą rolę odgrywały Stany Zjednoczone. Między tymi blokami rozgrywała się tzw. zimna wojna — żadnych bitew, tylko rywalizacja o strefy wpływów w nowopowstałych państwach, przodownictwo w gospodarce, skuteczność wywiadów. Zaczęły się nagonki na szpiegów obcych bloków.

Nowoczesny wywiad to z reguły bardzo dobrze zorganizowana i zakonspirowana struktura mająca poza agentami dużo personelu administracyjnego. Już prawie każde państwo ma swój wywiad, na utrzymanie którego wydawane są ogromne pieniądze, zwłaszcza w krajach mocarstwowych. Wywiad dzieli się na sekcje: wojskowe, gospodarcze i dyplomatyczne.

Alphonse

W rankingu wywiadów z roku 1994, opublikowanym przez jedno z amerykańskich pism, na pierwszym miejscu uplasował się Mosad — wywiad izraelski. Paradoksalnie jest to jedna z najmniejszych organizacji tego typu na świecie. W jej skład wchodzi zaledwie 30, w porywach do 35 oficerów operacyjnych, działających na całym świecie. Cały personel zatrudniony w Mosadzie, łącznie z sekretarkami i sprzątaczkami, liczy około 1200 osób. Liczby te przy 15.000 oficerów KGB, które zatrudnia w sumie ćwierć miliona osób (!) i 25.000 agentów CIA wyglądają wprost śmiesznie. Pierwsze miejsce w rankingu zostało więc wywalczone nie liczebnością, ale świetną organizacją i skutecznością działań. Jest to możliwe, gdyż w większości miejsc na kuli ziem-

Szpion

...ADOWCZE

...skiej ludności żydowska pomaga pracownikom Mosadu albo przynajmniej wyraża cichą aprobatę dla ich poczynań. Jest to związane z wysoką świadomością narodową Żydów — to właśnie w celu obrony ich praw oraz interesów państwa Izrael, w 1951 roku powołano do życia Mosad.

...apone

Wywiad izraelski jest organizacją podwójnie zakonspirowaną — premier dowiaduje się o wiek... akcji dopiero po fakcie, ...wie wcale, wydatki na Mosad nie figurują w budżecie państwa, nikt nie zna nazwiska przywódcy tej organizacji, aż do zakończenia ... niego tej funkcji — dopiero kiedy złoży urząd, ludzie dowiadują się, że to właśnie on był szefem Mosadu. Do najbardziej spektakularnych akcji, przeprowadzonych przez Mosad, należą zamachy na szefów różnych arabskich organizacji terrorystycznych i przede wszystkim sprawa Eichmanna — zbrodniarza hitlerowskiego, ukrywającego się przez długie lata w Argentynie, który został stamtąd przez Mosad porwany, przewieziony do Izraela, a tam osądzony i skazany na karę śmierci.

Na drugim miejscu w rankingu upiasowała się amerykańska Central Intelligence Agency. Swe wysokie miejsce zawdzięcza głównie ogromnym nakładom finansowym, które jednak (w przeciwieństwie do Mosadu) są podawane do wiadomości publicznej. CIA oficjalnie powstała w roku 1947 w celu tworzenia i umiejętnego korzystania z zasobów intelektualnych Stanów Zjednoczonych, poprzez prowadzenie kosztownych badań, eksperymentów i stwarzanie warunków do pracy wybitnym naukowcom. Nieoficjalnie CIA jest też bardzo sprawnym wywiadem politycznym, gospodarczym i wojskowym USA, przez długie lata prowadzącym z rosyjskim KGB (na płaszczyźnie wywiadowczej) wojnę o dominację Zachodu nad Wschodem. Ta „wojna" ustała z chwilą upadku komunizmu, choć przejawy „lojalności wobec starych ideałów można jeszcze dojrzeć zarówno z jednej, jak i z drugiej strony. CIA nie wzięła się z sufitu — w 1941 roku powstała agencja COI, która miała bronić Stany Zjednoczone przed tzw. Niemiecką Piątą Kolumną, czyli grupą Niemców, którzy przyjęli obywatelstwo amerykańskie w celu sabotowania gospodarki USA. Rok później COI przekształcono w jednostki OSS, które „produkowały" prawdziwych agentów, zajmujących się w czasie wojny szpiegostwem na terenie Niemiec. Trzon założonej po wojnie CIA stanowili właśnie oficerowie OSS. Nic dziwnego, że CIA przejęła także sporą część zadań i nawyków tej organizacji.

CIA

Obecnie CIA ma bardzo rozbudowaną strukturę — są oczywiście specjalne oddziały i siatki wywiadowcze, ale także sekcje zajmujące się wszelkiego rodzaju badaniami naukowymi. Dyrektorem CIA jest od niespełna roku George John Tenet.

Ponieważ ludzie narodowości innej niż amerykańska bardzo często mylą CIA z FBI, postanowiłem przybliżyć wam również charakter tej drugiej instytucji, choć zupełnie nie pasuje ona do grona, które znalazło się we wspomnianym rankingu. FBI powstało w 1908 roku, choć obecną nazwę przyjęło w późniejszych latach. Jest to najwyższa rangą biuro dochodzeniowe w USA. Policje lokalne, czy stanowe mają ograniczony zakres działania — gdy przestępca opuści stan, w którym jest poszukiwany, policja automatycznie przerywa dochodzenie, bądź też przekazuje je urzędom z innego okręgu. Jurysdykcja FBI obejmuje cały kraj. Zasadnicza różnica między FBI a CIA, jest taka, że Federalne Biuro Śledcze (Federal Bureau of Investigation) zajmuje się sprawami wewnętrznymi, a CIA międzynarodowymi. FBI ma na swoim koncie rozwikłanie przeróżnych zagadek — od wielkich kradzieży, poprzez działalność hackerów komputerowych, aż po seryjne morderstwa i inne zbrodnie. Z najbardziej spektakularnych dochodzeń Biura pozwolę sobie wymienić jedynie sprawę Ala Capone, Bonnie i Clyde'a, czy Johna Dillingera. FBI ma również agentów zajmujących się innymi sprawami niż zwykłe przestępstwa. Jak chociażby zjawiska paranormalne — tak, tak, X-Files nie są czystą fikcją. Swój dzisiejszy wizerunek i pozycję FBI zawdzięcza Johnowi Edgarowi Hooverowi — homoseksualiście, paranoikowi, świetnemu wieloletniemu dyrektorowi tej instytucji. To dzięki niemu pracownicy Biura są w USA poważanymi obywatelami, a odznakę agenta FBI może otrzymać jedynie osoba nie mająca żadnych kłopotów ze zdrowiem i posiadająca wysoki współczynnik IQ. Obecnie dyrektorem FBI jest Louis J. Fresh.

Geneza trzeciego w rankingu rosyjskiego KGB jest bardzo ciekawa — w 1917 roku komuniści powołali do życia organizację o nazwie Czeka — Nadzwyczajna Komisja Do Walki z Sabotażem, Kontrrewolucją i Spekulacją. Profesjonalne kadry pochodziły z znakomitej tajnej policji politycznej — Carskiej Ochrany. Wyszkolone przez weteranów nowe kadry pozbyły się swych nauczycieli... Naczelnym czekistą był Polak, Feliks Dzierżyński. W późniejszych latach Czeka przemianowała się najpierw na GPU, a potem na NKWD. Większość kadry oficerskiej NKWD stanowiła trzon założonego na przełomie lat '40. i '50. KGB.

KGB zostało utworzone w celu wspomagania ruchów komunistycznych na całym świecie i przeciwdziałania jakimkolwiek tendencjom antykomunistycznym w Europie Wschodniej. Do dziś posiada sprawnie działającą siatkę wywiadowczą w USA i państwach Europy Zachodniej. Podobnie jak poprzedzające ją organizacje, za główną formę nacisku KGB obrała sobie terror. Zastraszanie, aresztowania, zsyłki — to przemawiało do wyobraźni obywateli, którzy w obawie przed tymi represjami chętnie godzili się na współpracę z agentami wywiadu. To bardzo podnosiło skuteczność KGB, choć jednocześnie powiększało grono przeciwników tej organizacji.

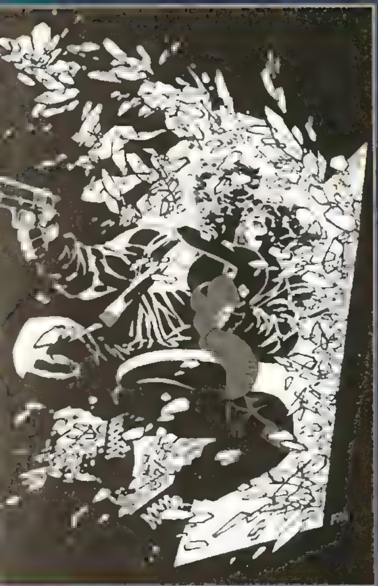
Po II Wojnie Światowej KGB odegrało dużą rolę w umacnianiu się tzw. komunistów w Europie Wschodniej. Wszystkie państwa bloku wschodniego, w tym również Polska, były podporządkowane ZSRR, a, co za tym idzie, zwierzchnictwo nad ich instytucjami wywiadowczymi sprawowało KGB.

KGB interesowało się także nowoczesnymi technologiami. Na przykład bomba atomowa została zbudowana przez ZSRR w 1949 roku w dużej mierze w oparciu o to, co agentom KGB udało się ukraść Amerykanom. Po rozpadzie ZSRR, KGB uległo znacznej degradacji, stając się zwykłym wywiadem państwa rosyjskiego, nie reprezentującym już żadnej doktryny ideologicznej. Może to i dobrze. Idealiści są najgroźniejsi.

Opowieści z miasta grzechu
SIN CITY

Kiamil

K [illegible]



SIN CITY to także komiks — kreacja jednego [illegible]

[illegible] vil — The Man without Fear", o dziwo wydana w Polsce — Mega Marvel 7.

[illegible] ostatnio, crossover „Spawn — Batman" (ryso- [illegible] nił świat komiksowy i dziś jest zgodnie uznawa- [illegible] w jednym ze starych numerów „Komiksu".

Potem Miller działał głównie jako scenarzy- [illegible] Boiled" i „Big Guy and Dusty the Boy Robot" [illegible] o Marthcie Washington, rozpoczynającą się od [illegible] miniserie mają już Marthę w tytule), z Walte- [illegible] dawnictwa Dark Horse) a ostatnio z Simonem [illegible] się trochę UPSnął.

Ale przejdźmy do grzechów. Pierwszy odcinek [illegible] merze magazynu „Dark Horse Presents". Była to [illegible] ści Marva i Goldie. Gdy on rano budzi się, ona nie [illegible]

[illegible] styczny klimat „czarnego kryminału": twardzi faceci, piękne kobiety, mrok i tajemnica — z każdym kolejnym odcinkiem, a potem w kolejnych komiksach, ten nastrój tylko się pogłębia. Z całym przekonaniem twierdzę, że SIN CITY to komiks, który najlepiej oddaje klimaty Chandlera i Hammeta w historii gatunku.

Oczywiście Marv [illegible] KILL FOR, a nie SIN CITY 1/2 (taki komiks z pod- [illegible] zard").

„Dama, dla której można zabić" rozpoczyna [illegible] ta była. Pojawiają się znane z pierwszej historii miejsca: bar z piękną tancerką topless — Nancy, Stare Miasto (Old Town), rządzona przez prostytutki dziel- [illegible] dać, a twarda ręka dziewcząt Gail, Miho, bliźniaczek Wendy i Goldie (czy to imię się już nie pojawiło?) nie popuści nikomu (no prawie). Kilka scen w tym komiksie dokładnie powtarza się z poprzednim, widzimy je tylko oczami innej postaci (ten zabieg Miller powtórzy jeszcze wielokrotnie i dla fanów to jedna z większych atrakcji tej serii). I ważne, tym razem rozsądnie Frank pozwolił dożyć bohaterom (przynajmniej tym w miarę pozy-

tywnym końca opowieści. Choć ilość ran, postrzałów i ataków serca jakie nadludzkim wysiłkiem woli pokonują bohaterowie i nadal się poruszają jest porównywalne tylko z... nie jest z niczym porównywalne. Ale to przecież część konwencji.

SIN CITY — A DAME TO KILL FOR miało 6 części i widocznie w tzw. międzyczasie Frankowi wpadło do głowy kilka krótszych pomysłów — tak powstał pojedynczy zeszycik SIN CITY — THE BABE WORE RED AND OTHER STORIES. W tytułowym najdłuższym komiksie Dwight zakochuje się w pięknej Mary w czerwonej (po raz pierwszy w mieście grzechu pojawia się kolor, ale tylko ten jeden — czerwień) sukience, ratując ją oczywiście z wielu opresji, ale też oczywiście, bez happy endu, bo nie jemu ona pisana. Poza tym dziewczyny z Old City pokazują jak radzą sobie z niesympatycznym facetem z nożem (AND BEHIND DOOR NUMBER THREE), a pewien flirt na tarasie ma bardzo zaskakującą puentę (THE CUSTOMER IS ALWAYS RIGHT).

Następna większa (5-częściowa) opowieść SIN CITY — BIG FAT KILL to wielka wojna pomiędzy dziewczynami z Old City, wspomaganymi przez Dwighta, a policją, terrorystami i wieloma innymi złymi ludźmi. Ta masakra to chronologicznie najpóźniejsze zdarzenie w historii miasta. Co nie znaczy, że to ostatni z wydanych komiksów.

Potem wydano jeszcze trzy zeszyty z krótkimi historiami: SIN CITY — SILENT NIGHT, jedna 26-stronicowa opowieść, w której Marv odbija z rąk porywacza malutką Kimberly. W całym komiksie pada tylko jedna kwestia, gdy Marv zabił już wszystkich i mówi do dziewczynki „Twoja mama pytała o ciebie Kimberly. Chodź do domu."; SIN CITY — LOST, LONELY AND LETHAL zawiera trzy historyjki: FAT MAN AND LITTLE BOY — shorcik o dwóch żałosnych gangsterach, którzy już pojawili się kilkakrotnie we wcześniejszych opowieściach, a co raz, to żałośniej; RATS — o szczurach, także tych ludzkich; BLUE EYES — (jak łatwo się domyślić, w komiksie pojawia się nowy kolor — niebieski) to wpleciona płynnie w główne wątki historia nowej postaci — bezwzględnej morderczyni na zlecenie, Delii — Blue Eyes. Jej pierwsze zlecenia możemy obserwować w następnym zeszycie SIN CITY — SEX & VIOLENCE — we WRONG TURN co prawda myli ofiary, ale we WRONG TRACK już zabija jak trzeba, a całość podsumowuje ostatni dialog pomiędzy Delią i jej szefem i zleceniodawcą, Colonelem: „Delia — masz zamiar kochać się z każdym z nich?" „Tylko z tymi, których lubię."

W 1996r. ukazał się jeszcze jeden 6-częściowy komiks z tej serii — SIN CITY — THAT YELLOW BASTARD. Kolejny porządny twardziel — policjant John Hartigan ratuje z rąk zboczonego syna senatora Roarka jedenastoletnią Nancy. Oczywiście źli skorumpowani policjanci, senator i cała reszta wtrącają Johna do więzienia. 8 lat później Hartigan wychodzi, by ratować Nancy przed taką jedną wredną żółtą pokraką. Nie powiem wam jak się skończyło, dodam tylko, że po tych 8 latach 19-letnia już Nancy stała się główną atrakcją baru, który odgrywa znaczącą rolę we wszystkich opowieściach z miasta grzechu.

Ostatni na dziś komiks, to SIN CITY — FAMILY VALUES. Ponad 100 stron wydanych od razu (bez wcześniejszego podziału na zeszyty), to wspólne przygody Dwighta i morderczej Miho.

Dodatkową atrakcją komiksów SIN CITY są pinupy (pojedyncze całostronicowe ilustracje) innych wybitnych twórców komiksowych, prezentujących swoje wizje postaci kreowanych przez Franka Millera. Do tej pory uczynili to [illegible] M. Mignola, B. Timm, B. Sienkiewicz [illegible] wybitni goście pojawiają się na łamach SIN CITY tylko w [illegible] osób, bo Miller w opozycji do ogól[illegible] amerykańskie[illegible] [illegible] że [illegible] dopuści [illegible] swego dzieła innego twórcy, że wszystko co jest zatytułowane SIN CITY będzie jego autorskim (scenariusz, rysunek) dziełem [illegible]

[illegible] Mam [illegible] że zainteresowałem was [illegible] tym miastem. [illegible] kilka miesięcy [illegible] komiksy SIN CITY [illegible] można nabyć w polskich [illegible] komiksowych (te sklepy to temat na [illegible] artykuł). A Frank Miller właśnie wydał premierowy numer swojego nowego, pierwszego od [illegible] sincitowego komiksu pod tytułem „300". Rzecz jest o Spartanach, widziałem dwie plansze i zapewniam was [illegible] o czym opowiadać.

DWIGHT McCARTHY — [illegible] detektyw ciągle wpadający przez swoje kobiety w kłopoty. Przyjaciel dziewczyn z Old Town, inteligentny i prawy (jak na życie z lewym). Główny bohater A DAME TO KILL FOR, BIG FAT KILL, VAMILY VALUES

MARV — bestia, wielki nieokrzesany typ, który dla miłości czy przyjaźni potrafi zabić lub zginąć. Główny bohater SIN CITY i SILENT NIGHT

JOHN HARTIGAN — Bardzo zasadniczy i porządny policjant. By ratować niewinną dziewczyn(k)ę postawi całe swe życie. Główny bohater THAT YELLOW BASTARD

MIHO — zabójcza japonka z Old City. To ona wymierza sprawiedliwość na Starówce. I jest w tym naprawdę dobra. Bohaterka BIG FAT KILL, VAMILY VALUES

NANCY CALLAHAN — Jako dziecko uratowana przez Hartigana, jako pełnoletnia najważniejsza tancerka-striptiserka w Kadie's Club, miejscu, gdzie zachodzą wszyscy. Pojawia się praktycznie w każdym tytule, ale bohaterka przede wszystkim THAT YELLOW BASTARD

GAIL — prostytutka, jedna z szefowych Old City. Ma dużą słabość do Dwighta (wiecie oni kiedyś...).

AVA — femme fatale Dwighta. Główna bohaterka A DAME TO KILL FOR

MANUTE — czarnoskóry szofer Avy, później pracuje dla Colonela. Pojawia się w A DAME TO KILL FOR, BIG FAT KILL

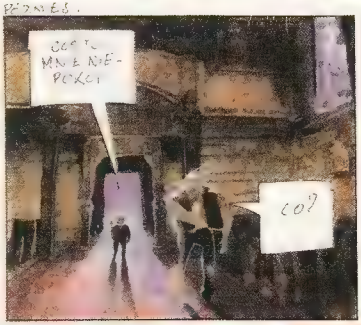
[illegible] KLUMP [illegible] SCHLUBB — para gangsterów [illegible] zajęcia. Śmieszni i żałośni. Pojawiają się w BIG FAT KILL, THAT YELLOW BASTARD [illegible] główni bohaterowie FAT MAN AND LITTLE BOY w LOST LONELY AND LETHAL

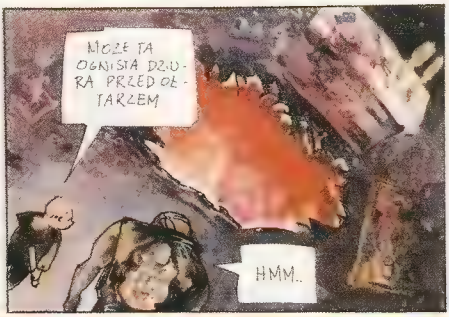
BLUE EYES — Delia, cicha piękna morderczyni. Strzeżcie się. Główna bohaterka BLUE EYES, występuje w LOST, LONELY AND LETHAL i SEX & VIOLENCE

SENATOR ROURKE i jego syn JUNIOR ROURKE — oczywiście czarne charaktery. Straszni, wredne typy. Bohaterowie THAT YELLOW BASTARD

MINKIEWICZ 97
CI KTÓRZY
PRZEŻYLI UCIEKLI
WYSOKO W GÓRY TYL
KO JA ZOSTAŁEM I
POCHOWAŁEM ZABITYCH
WSZYSTKICH OPRÓCZ
TYCH W KOŚCIELE
BAŁEM SIĘ BO
WIEM
ZOSTAŃCIE
TU I MÓDL
CIE SIĘ
MACIUŚ!
TAK?
TFU!

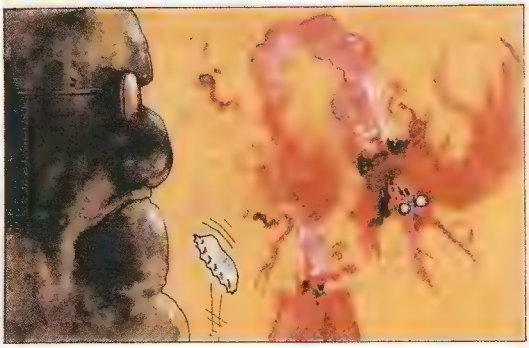
PRZYNIEŚ.


CO?


MOŻE TA OGNISTA DZIURA PRZED OŁTARZEM
HMM..

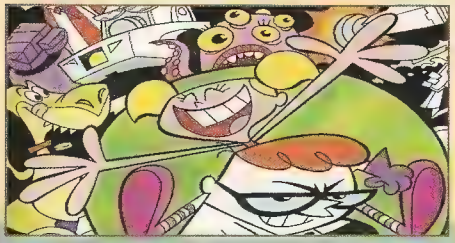
CZEGO?

NIE GADAMY Z GNOJEM!



OH MÓJ BOŻE! TO NAPEWNO JEST PORTAL DO WEWNĘTRZNYCH KRĘGÓW PIEKIEŁ PRZEJDZIEMY WSZYSTKIE POZIOMY POKONUJĄC ZASTĘPY CIEMNOŚCI, A NA KOŃCU ZABIJEMY SAMEGO LUCYFERA!
GUL GUL
MOŻE ALE NAJPIERW POMODLIMY SIĘ DO DUCHA ŚW. I POPROSIMY O JAKIEŚ WSKAZÓWKI.
MINKIEWICZ 97

PÓŹNIEJ.
JUŻ PO WSZYSTKIM?
NIE
ALE WIOSKA JUŻ JEST BEZ - PIECZNA?
NIE
NIE
NIE PO-KONAŁIŚCIE ZŁEGO?
MINKIEWICZ 97
TO JAK TO? TO CO TERAZ BĘDZIE?
PŁACZ I ZGRZYTANIE ZĘBÓW
DUM DUM
CZEMU??
TRZEBA BYŁO WCZEŚNIEJ NIE GRZESZYĆ DURKU
TRZEBA BYŁO NIE GRZESZYĆ
WYRRR
AMEN

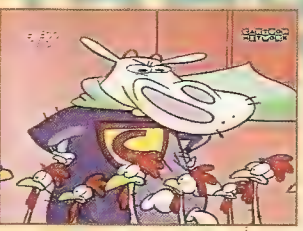


C&C (Crova ent Curczak)

Daj trochę odpocząć zmaltretowanej myszce. Wyłącz komputer, zasiądź przed telewizorem i odpal Cartoon Network. Zabawa gwarantowana.

Jeszcze tu jesteś? No cóż, widocznie uważasz się za twardziela, który kreskówki przestał oglądać po pięciu latach od narodzin. Przeczytaj ten tekst, a może skusi cię wytwórnia Hanna-Barbera i jej „produkty". Spoko! Nie będę przynudzać o Scooby Doo.

Jakby to ujęła moja nauczycielka polskiego: „Cow & Chicken", „Johnny Bravo" oraz „Dexter's Laboratory" wytłumują się z kanonu klasycznych filmów rysunkowych, wyznaczając nowy kierunek w ich rozwoju. Ale czy taki sztywny opis oddaje klimat powyższych kreskówek? NIE!



Cow & Chicken to rodzeństwo. Nietypowe rodzeństwo. Ich pomysły są chore, beznadziejne, a przede wszystkim CZADOWE. W tworzeniu totalnie nienormalnej atmosferki towarzyszy im wiele postaci, głównie koledzy z klasy i rodzice (nie mają ciała od pasa w górę, serio!). Aha, zapomniałbym... Jest tu także miejsce dla bohatera negatywnego — czerwonego diabła, który skupia w sobie złe charaktery z wszystkich kreskówek na świecie. To prawdziwy świr — w zależności od odcinka zamienia się w okulistę, dentystę, szkolną kucharkę, barmana, gliniarza, pielęgniarkę, blondynkę i kogo-tam-jeszcze-chcesz.

Chyba już zajarzyliście klimat. Należy dodać, że Krowa & Kurczak różnią się w znaczącym stopniu od nieśmiertelnego duetu Beavis and Butthead, ponieważ ci dwaj to po prostu idioci, zaś nietypowe rodzeństwo wykazuje strzępy inteligencji. Chociaż sam nie wiem, bo gdy trafili do więzienia i źle rozdano identyfikatory, Krowa myślała, że wielki, tłusty bandzior to jej brat.

Ulubioną potrawą wszystkich postaci jest... hmm... końcowa część ciała zwierza zwanego popularnie świnią. Rytuał karmienia odbywa się w sposób dalece odbiegający od przyjętych norm obyczajowych — rodzice nakładają ów kawał mięsa oraz ziemniaczki do mini-katapulty, po czym ciskają nim w uradowane pociechy. O popularności tego dania świadczy fakt, że C&C (bez skojarzeń z Command & Conquer) założyli w szkole bar z wyżej wymienionym stuffem. Jedzonko szło jak woda.

Kreska jaką rysowane są postacie jest naprawdę niespotykana. Nie chodzi o to, że zapiera dech w piersi jak „Dzwonnik z Notre Dame" Disneya. Po prostu, jest zgodna z odjechanym klimatem serialu.

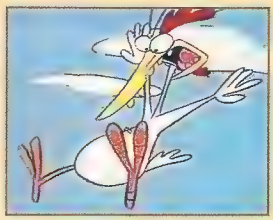
Podobnie jak dobra gra, tak i fajna kreskówka musi mieć odpowiednie dźwięki — przede wszystkim „barwne" głosy postaci. Możecie mi wierzyć, C&C nie zawiedzie waszych oczekiwań — właśnie bełkot bohaterów nadaje specyficznego wacky-klimatu.

OK — cały czas piję z zachwytu nad tą kreskówką, ale naprawdę jest to mój ulubiony cartoon. Nie znajduję w nim żadnych błędów i niedociągnięć. Gorąco polecam — rozjarzy was na maxa!

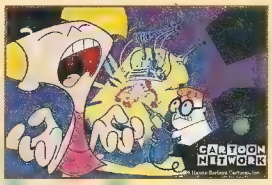
Przejdźmy do drugiego dania. Johnny Bravo to miły, dobrze zbudowany chłopak, który praktycznie cały czas poświęca na podrywanie przedstawicielek płci pięknej. Trzeba zaznaczyć, że co 10 sekund wymachuje dłońmi, aby zaprezentować swe muskuły. Te dziwne, chyba nawet niekontrolowane ruchy mają także na celu poprawę fryzurki. Ulubiona sentencja Johnny'ego jest adekwatna do jego zainteresowań „Oh mama, she want's me!"

Aby kreskówka mogła się kręcić, muszą być kłopoty. Johnny jest już kłopotem sam dla siebie, ale i tak podrywa każdą napotkaną dziewczynę. Niestety ta specyficzna „profesja" nie wychodzi mu najlepiej... W sumie to nawet dobrze się składa — kto chciałby marnować czas na nudny film?

Johnny Bravo z całą pewnością nie dostanie Nobla w dziedzinie rozwiązań graficznych, ponieważ cała postać składa się raptem z kilkunastu kresek, nie licząc czarnych jak smoła patrzałek. Jednak podobnie jak w C&C nasze uszy zostaną nafaszerowane soczystą angielszczyzną.



Na deser zaserwuję „Laboratorium Dextera" — największego naukowca i wynalazcy na świecie. Zaznaczyłem już, że ma około siedmiu lat? Starsza siostra, DeeDee (co za imię), zdecydowanie nie ułatwia mu życia. W każdym razie, Dex może pochwalić się normalniejszymi rodzicami niż Cow & Chicken.



O popularności tego tytułu nie decyduje zwariowany klimat, czy ponadprzeciętna grafika. W „Laboratorium..." wymiatają przede wszystkim aluzje. Do czego? Odpowiedź nie jest krótka: anime, „Pogromcy duchów", action figures, bohaterowie negatywni, RPG i naprawdę wiele, wiele innych zjawisk. Niektóre z nich są dobrze ukryte, ale część wychodzi od razu. Przez te aluzje małe dzieci nie rozumieją niektórych odcinków. Nie obniża to jednak mojej fascynacji tym tytułem wręcz przeciwnie. Położmy kres kreskówkowej głupocie („Tom & Jerry", „Scooby Doo", „Maska")!

Seria B.B.U. (umysł, muskuły, wymiona) jeszcze wstrząśnie światem.

Film, który zawiódł

Oddanie w filmie treści skomplikowanej fabularnie powieści science fiction jaką jest „Diuna" i uczynienie go zrozumiałym dla wszystkich okazało się niemożliwe do wykonania. Pod względem artystycznym jest on jednak bez zarzutu.

W roku 10191 ludzie opanowali już cały wszechświat. Najwartościowszą rzeczą na świecie jest „przyprawa" — zwana też melanżem. Jedynym jej źródłem są tzw. czerwie, żyjące na pustynnej Arrakis. Przyprawa jest tak cenna, ponieważ powstrzymywuje starzenie się, umożliwia podróże międzygwiezdne, ułatwia jasnowidzenie, a poza tym... ma działanie uzależniające. Dwa rody walczące ze sobą, kontrolują kolejno (na zlecenie władcy) wydobycie tego surowca — Atrydzi z Kaladanu z księciem Leto (Jurgen Prochnow) na czele i Harkoenneni z Giedi Prime, którym przewodzi baron Vladimir Harkoennen (Kenneth McMillan). Światem rządzi Imperator Paddyszach, a pomagają mu w tym mądre, niebezpieczne, obdarzone niezwykłymi zdolnościami kobiety z zakonu Bene Gesserit. Na Arrakis żyje dziki i silny lud Fremenów, którzy wierzą w nadejście Mesjasza – Muad'Diba. Kiedy okazuje się, że jest nim Paul Atryda (Kyle Maclachlan), zaczyna się prawdziwa wojna o przetrwanie we wszechświecie.

Diuna, okrzyknięta dziełem-kultowym, długo kusiła filmowców i długo nie mogła doczekać się ekranizacji. Minęło 18 lat od napisania książki, kiedy Włoch Dino de Laurentiis zdecydował się nakręcić film. Zaprosił on do współpracy Davida Lyncha, na początku lat 80. znanego głównie z filmu Człowiek-słoń (Elephant man). Losy filmu zależały od dobrego scenariusza. Frank Herbert zainteresowany był filmową adaptacją Diuny, nie podjął się jednak napisania scenariusza. W rezultacie zrobił to David Lynch.

Reżyser stanął przed prawdziwym wyzwaniem. Jak bowiem opowiedzieć tak skomplikowaną historię z pominięciem niektórych wątków i zubożeniem portretów niektórych postaci? Jak usatysfakcjonować miliony wielbicieli Franka Herberta i stworzyć scenerię, która nie kłóciłaby się z ich wyobrażeniami o świecie przedstawionym w Diunie? Okazało się to nie do wykonania. Powstały w 1984 roku i kosztujący ponad 50 mln dolarów (tzw. średni budżet) film okazał się klapą finansową.

Fani powieści Herberta byli bezlitośni.. Krytykowali wszystko, zaczynając od strojów i scenerii (Lynch wybrał barokowy przepych i stroje rodem z wielkich balów), przez zubożenie portretów — głównie barona Vladimira Harkoennena, po przydługie dialogi (dla tych, którzy nie czytali książki, film okazał się naprawdę trudny do zrozumienia). Ale też trwający pierwotnie ponad 4 godziny film musiał ulec skróceniu — ostateczna jego wersja trwa 2 godz. 20 minut (poniżej, w ramce, możecie przeczytać listę tylko niektórych wyciętych z filmu scen).

Artystycznie Diuna stanowi według mnie wysublimowane dzieło, jeden z najlepszych filmów s-f lat 80. Chwali się w niej przejmującą muzykę (jej twórcami są Brian Eno i Toto) i wspaniałe efekty specjalne (przede wszystkim czerwie pustyni). Film kręcony był w głównie w Meksyku. Do pracy przy nim na stałe zatrudniono ok. 1000 osób (Frank Herbert, obecny na planie filmowym, wspominał, że potrzeba było dużo pieniędzy na łapówki dla miejscowej mafii). Atutem filmu są prócz efektów specjalnych także doskonałe kreacje aktorskie m.in. etatowego aktora Lyncha Kyle Maclachlana, a także Maxa von Sydow, Franceski Annis i Stinga.

Najcenniejsze w filmie jest jednak wierne przeniesienie przesłań zawartych w książce. Film opowiada o ludzkich namiętnościach, o chęci zdobycia władzy we wszechświecie, o przepowiedniach i mistycyzmie. W obrazie pustynnej Arrakis można odnaleźć przyszłą Ziemię z jej zniszczonym środowiskiem naturalnym.

Sam Herbert wyrażał się pozytywnie o filmie. W jednym ze swoich komentarzy napisał, że Diuna to film adresowany do audio- wizualnych zmysłów, w unikalny sposób zmuszający do uczestniczenia w nim, a nie tylko biernego siedzenia przed ekranem.

Może Diuna nie podoba się niektórym dlatego, że zmusza do myślenia?

1984, USA, rez. David Lynch, sc. David Lynch, wyk: Kyle Maclachlan, Francesca Annis, Jurgen Prochnow, Max von Sydow, Sting

Oto tylko część wątków, które zostały wycięte w montażu:

- *konfrontacja między Stilgarem(Everett McGill) a księciem Leto, gdzie Stilgar pluje na stół*
- *Rozwój przyjaźni między Shaout Mapes (Linada Hunt) i Jessicą (Francesca Annis)*
- *Większość scen miłosnych pomiędzy Paulem Muad'Dibem a Chani (Sean Young)*
- *Walka, podczas której Paul zabija Fremena i płacze*
- *Relacje pomiędzy Paulem a jego przyjaciółmi: Duncanem Idaho (Richard Jordan), Thufirem Hawatem (Freddie Jones), Gurneyem Halleckiem (Patric Steward)*
- *Śmierć Thufira Hawata*
- *Przyjaźń Paula i fremeńskiej wdowy, Harah (Moly Wryn)*

Anioł

Dziś rano widziałem anioła jak wznosił się ku słońcu. Naprawdę. Nie dostrzegłem wprawdzie aureoli nad jego głową. To pewnie przez te oślepiające promienie. Ale miał przecież śnieżnobiałe skrzydła. Więc to jednak anioł.

Nagle skrzydła rozpadły się, a pióra sypnęły jak śniegowy puch. Anioł runął w dół wprost do morza. Pobiegłem na brzeg, by zobaczyć co się stało, ale tam nie było anioła. Był tylko Ikar, któremu słońce roztopiło wosk na skrzydłach.

Szkoda Ikara, że zginął. Szkoda mnie, bo tak głęboko wierzyłem, że to jednak anioł.

Każdy z nas nosi w sercu takiego Anioła — Ikara. Nasze złudne wyobrażenia o nim są jak wosk, który spaja jego pióra. Zabójcze promienie słońca, to prawda o tym CZŁOWIEKU.

Galecki

„Coś!"

„Coś" zżera mój pokój. Jeszcze tego nie widziałem, ale wiem na pewno, że tu jest. Każdej nocy w mieszkaniu rozlega się obrzydliwe chrupanie. Chrup, chrup i z mojego pokoju znika kolejny mebel. W zeszłym tygodniu na przykład „coś" zeżarło mój telewizor, potem szafkę, fotel i krzesło. Po dywanie pozostało mi tylko wspomnienie.

Teraz leżę na łóżku i boję się ruszyć. Kto wie, może „coś" żywi się ludźmi. Czuję się jak rozbitek na małej bezludnej wyspie, dookoła której pływa żarłoczny rekin. Boże, jak mam się stąd wydostać?

Dosyć tego! Nie może już tak dłużej być. Przebrała się miarka. Wczoraj w nocy „coś" ugryzło mnie w duży palec u nogi. Jeśli tak dalej pójdzie, zeżre mnie całego. Postanowiłem położyć kres poczynaniom mego prześladowcy. Chwyciłem kij od szczotki i ruszyłem na poszukiwania. Wyobraźcie sobie, że ten obrzydliwy wszystkożerca schował się pod moim łóżkiem. Znalazłem go w chwili, gdy zjadał moje kapcie. Cholera! To były ostatnie, jakie miałem. Walnąłem obrzydliwca raz, drugi i trzeci. Zawył okropnie i w ostatnim geście agonii wyrzucił łapy do góry. Ha! Nie ze mną te sztuczki... Nie dam się tak łatwo nabrać. Każdy potrafi udawać trupa. Zjadłem go, aby mieć stuprocentową pewność, że nie będzie mnie już nękać.

Siedzę teraz w łazience na sedesie i jest mi bardzo niedobrze. Przecież mam w brzuchu cały swój pokój.

I chyba posiedzę tu jeszcze kilka godzin, ponieważ „coś" zeżarło mój telewizor razem z kablem antenowym.

Pstrykający Joachim

Przez całe swoje długie i niecieka-we życie Joachim marzył tylko o tym, by posiąść dar tworzenia pieniędzy z niczego.

— Jak by to było cudownie, — myślał — gdybym tak jednym pstryknięciem palców mógł wyczarować dowolną sumę pieniędzy. Każdego dnia pstrykał więc palcami i coraz bardziej pogrążał się w marzeniach. Oczami wyobraźni widział nieprzeliczone masy kolorowych, szeleszczących banknotów. Czuł ich zapach. Zbierał je w kupki. Wodził palcami po wizerunkach prezydentów, pisarzy, naukowców oraz innych sławnych ludzi.

W końcu pragnienie tworzenia i posiadania ogromnych pieniędzy całkowicie pochłonęło Joachima. Zupełnie zapomniał o otaczającym go świecie. Przestał dbać o ubranie i jedzenie. Nie chodził do pracy i z nikim się nie spotykał. Żywił się tylko tym, co przynieśli mu życzliwi sąsiedzi. Pstrykanie i rozmyślanie stały się jego jedynymi zajęciami. Nawet w czasie snu jego palce mimowolnie pukały o siebie. Od nieustannego uderzania na opuszkach zrobiły mu się odciski.

Na tym bezsensownym zajęciu upłynęło mu kilkadziesiąt długich lat. Ale Joachim nawet tego nie zauważył.

Wreszcie w dniu pięćdziesiątych urodzin spełniło się wielkie marzenie Joachima. Kiedy pstryknął po raz nie wiadomo już który, w jego dłoni pojawiła się kupka banknotów. Pstryknął jeszcze raz i jego oczom ukazały się kolejne banknoty. Joachim nie mógł uwierzyć w swoje szczęście.

— Udało się! — krzyknął — Będę miał mnóstwo forsy!

Wieczorem Joachim był już milionerem. Kilka godzin później został miliarderem.

— Jestem obrzydliwie bogaty. Jestem najbogatszym człowiekiem na świecie! — cieszył się jak dziecko.

— Mogę zwiedzać, podróżować, pić i bawić się. Wszystkie kobiety będą do mnie należeć, a wszyscy mężczyźni będą mi usługiwać.

Niestety nie było mu dane zbyt długo cieszyć się swoim bogactwem.

Dziś siedzi w celi skazany za próbę oszustwa i awanturę w sklepie towarowym. Biedny Joachim. Bardzo BIEDNY. Przez tyle lat nie opuszczał swojego pokoju. Skąd mógł wiedzieć, że pieniądze, które stworzył w tak cudowny i nadprzyrodzony sposób, już dawno zostały wycofane z obiegu.

Ojciec Diuny

Paweł Cattow

Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, kim tak naprawdę był Frank Herbert — autor Diuny? Cyklu, który, jak niewiele innych, wpłynął na literaturę fantastyczną oraz sztuki pokrewne na całym świecie? Historia pięciu tysięcy lat istnienia Arrakis była dziełem jego życia. Nie ulega więc wątpliwości, iż pełniej ją zrozumiemy, jeśli choćby pobieżnie zapoznamy się z historią jej twórcy.

Urodził się w roku 1920 w mieście Tacoma, stan Waszyngton, na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Ukończył uniwersytet stanowy w Seattle. Podczas Drugiej Wojny Światowej służył w marynarce wojennej.

Herbert był prawdziwym człowiekiem renesansu — lista jego zajęć liczyłaby dziesiątki pozycji. Był między innymi redaktorem w wielu gazetach na Wschodnim Wybrzeżu, pilotem, operatorem telewizyjnym, fotografem lotniczym, komentatorem radiowym, nurkiem, instruktorem w szkole przetrwania, specjalistą komputerowym, kiperem. Zajmował się badaniami naukowymi z takich dziedzin jak energia wiatru, ogrzewanie słoneczne, geologia morska, psychologia czy też antropologia. Każdy przyzna, że jak na jednego człowieka jest to lista doprawdy imponująca. Echa tych wszystkich zainteresowań można zresztą bez problemu znaleźć w jego książkach.

Na związanie swego życia z pisarstwem zdecydował się dość wcześnie. Jak mówił: „W dniu swych ósmych urodzin zszedłem na uroczyste śniadanie i, bardzo poważnie i uroczyście, oznajmiłem całej rodzinie, że mam zamiar zostać pisarzem". Na realizację tej deklaracji przyszło mu czekać piętnaście lat. Zadebiutował w roku 1945 opowiadaniem zamieszczonym w „Esquire". Jako pisarz science-fiction dał się natomiast poznać dopiero siedem lat później, kiedy to magazyn „Startling Stories" zamieścił jego nowelę „Looking for Something?". Jak się jednak okazało, krótka forma niezbyt mu odpowiadała, nie odnosił w niej także większych sukcesów.

Rozwinąć skrzydła pozwoliła mu dopiero powieść. Pierwsza z nich ukazała się w roku 1955, początkowo w odcinkach, w magazynie „Astounding Science Fiction" pod tytułem „Under Pressure", a następnie w wydaniu książkowym jako „The Dragon in the Sea" (Doubleday, 1956). Aby sprawę tytułu jeszcze bardziej zagmatwać, w tym samym roku wydawnictwo Avon opublikowało ją jako „Twenty-first Century Sub". Jest to historia opowiadająca o próbach wykradzenia zasobów ropy z dna morskiego przy użyciu gigantycznej łodzi podwodnej. Pewną ciekawostkę stanowi fakt, iż powieść ta miejscami stanowi wręcz idealny opis najnowszych amerykańskich atomowych łodzi podwodnych — poziom realizmu w oddaniu ich konstrukcji, czy też, z drugiej strony, warunków służby, zdumiewał weteranów służby morskiej.

Druga powieść natomiast to... tak jest, każdy chyba się domyśla — Diuna. A oto co powiedział Herbert o okolicznościach, w jakich powstała:

„Chodził za mną pomysł napisania rozprawki na temat wpływu impulsów mesjanistycznych na społeczność ludzką. Ponieważ w takiej sytuacji za każdym razem zaczynam od zbierania materiałów, tym razem także założyłem odpowiednio oznaczoną teczkę, którą zacząłem wypełniać odpowiednimi notatkami. W międzyczasie wyjechałem do Florence w stanie Oregon, aby przygotować artykuł na temat stacji badawczej Departamentu Rolnictwa, w której to pracowano nad metodami kontroli wydm. W tym czasie Stany Zjednoczone prowadziły pionierskie prace nad kontrolowaniem przemieszczania się wydm przy pomocy sadzenia na nich odpowiednich gatunków traw i innych roślin. (...) Przed napisaniem artykułu zacząłem jak zwykle zbierać materiały. To doprowadziło mnie do ekologicznych rozważań nad tym, co robimy z naszą planetą. Pewnego dnia obudziłem się uświadamiając sobie, że mam już szufladę pełną notatek związanych z tymi dwoma tematami. Stwierdziłem więc, że jedynym wyjściem jest zrobienie z tego książki. Usiadłem więc i napisałem pracę o wiele dłuższą niż to, co znacie jako „Diuna". I to zdecydowanie dłuższą. Podzieliłem więc materiał na trzy części i mniej więcej jedna trzecia z tego stała się pierwszą częścią historii."

Tak jak i jego pierwsza powieść, tak i Diuna została najpierw wydrukowana w odcinkach przez „Analog Magazine" (czyli dawny „Astounding Science

między innymi cenioną do dziś powieść o zdominowanej przez „cybernetyczne" problemy podróży kosmicznej, „Destination: Void" (1966), opowieść o skutkach manipulacji genetycznych „The Eyes of Heisenberg" (1966) czy też historię o zbiorowej inteligencji owadów „The Green Brain" (1966). W roku 1973 ukazała się natomiast powieść „Hellstrom's Hive", uważana, po Diunie, za najwybitniejsze dzieł Herberta — historia realizacji utopii, w której ludzie żyją co prawda szczęśliwie, ale niezgodnie z powszechnie przyjętymi normami.

W 1981 roku został wydany „Bóg Imperator Diuny", dla mnie osobiście najlepszy — po samej „Diunie" tom serii. Owa powieść o ciężarze sprawowania władzy została także bardzo dobrze przyjęta przez krytyków. W miarę ukazywania się kolejnych wznowień, rosły dochody pisarza. Za prawa do ekranizacji pięciu pierwszych tomów (wraz z wydanymi w 1984 „Heretykami Diuny"), Herbert otrzymał 2,5 mln dolarów najwyższe takie honorarium w historii. Natomiast zaliczka na poczet nie napisanej jeszcze „Diuna: Kapitularz" osiągnęła zawrotną sumę dwóch milionów dolarów. Za te pieniądze można spokojnie kupić własną wyspę — co też autor uczynił.

Ostatnimi powieściami Herberta były wspomniany już „Kapitularz" oraz wydane pośmiertnie „Man of Two Worlds" (1987, napisany wraz z Brianem Herbertem) i „The Ascension Factor" (1989, współautor — Bill Ransom, książka wraz z „The Jesus Incident" oraz „The Lasarus Effect" stanowi kontynuację „Destination: Void").

Frank Herbert zmarł 11 lutego 1986 w szpitalu w Madison na raka trzustki. Wiadomo, że miał w planach stworzenie siódmej części Kronik Diuny. Niestety, śmierć była szybsza. Tak już było Herbertowi i nam, jego wiernym czytelnikom pisane...

Fiction") i początkowo... nie znalazła większego uznania u czytelników. W roku 1963 ukazała się pierwsza część (pod tytułem „Dune World") a w 1965 druga „The Prophet of Dune". Herbert postanowił, po dokonaniu kilku poprawek i uzupełnień, postarać się o wydanie obu części pod wspólnym tytułem „Dune". Jego propozycję odrzuciło niemal dwadzieścia wydawnictw. Ostatecznie na edycję zdecydowało się filadelfijskie wydawnictwo Chilton. Pierwsze wydanie Diuny ujrzało światło dzienne jeszcze w roku 1965. I... nic. Pierwszy nakład zalegał na półkach księgarń. Dopiero przyznanie powieści nagrody Hugo nadało jej rozgłos. Kolejne nakłady zaczęły błyskawicznie znikać ze sklepów. Do dzisiaj Diunę przetłumaczono na kilkanaście języków i wydano w kilkunastu milionach egzemplarzy na całym świecie. Druga część, „Mesjasz Diuny" (1969), cieszyła się zdecydowanie mniejszym uznaniem — nic zresztą dziwnego, brakowało jej rozmachu poprzedniczki. Na trzecią część fanom przyszło czekać aż siedem lat. Opłacało się jednak: „Dzieci Diuny" (1976) zaspokoiły gusta nawet najwybredniejszych czytelników.

W międzyczasie, w roku 1970, Herbert postanowił utrzymywać się już tylko z pisarstwa. Poza dwoma tomami Diuny miał wtedy na koncie kilka innych książek,

Kroniki Diuny:

Dune (1965 polskie wydanie „D...na" iskry 1986)
Dune Messiah (1969, „Mesjasz Diuny" Phantom Press 1992)
Children of Dune (1976, „Dzieci Diuny" Phantom Press 1992)
God Emperor of Dune (1981 „Bóg Imperator Diuny" Phantom Press 1992)
Heretics of Dune (1984, „Heretycy Diuny" Phantom Press 1993)
Chapterhouse. Dune (1987, „Diuna. Kapit...arz" Phantom Press 1993)
The Illustrated Dune (1978)
The Great Dune Trilogy (1979, wspólne wydanie trzech pierwszych tomów)
The Second Great Dune Trilogy (1987)
The Notebooks of Frank Herbert's Dune (1988)
Songs of Muad'Dib (1992)

Seria Jorg X McKie

Whipping Star (1970)
The Dosadi Experiment (1977)

Zbiory opowiadań:

The Worlds of Frank Herbert (1970)
The Book of Frank Herbert (1973)
The Best of Frank Herbert (1975)
The Priests of Psi and Other Stories (1980)

Naukowe:

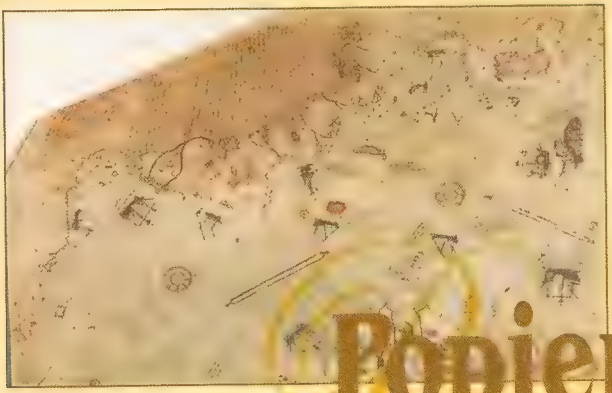
Survival and the Atom (1952)
New World or No World
Threshold: The Blue Angels Experiment (1973)
Without Me You're Nothing: The Essential Guide to Home Computers (1980)

„Destination: Void" i jego sequele:

Destination: Void (1966)
The Jesus Incident (wspólnie z Billem Ransomem 1979, Wyprawa z przeszłości, Amber 1994)
The Lazarus Effect (wspólnie z Billem Ransomem 1983, Efekt Lazarza, Amber 1994)
The Ascension Factor (wspólnie z Billem Ransomem 1988, Czynnik Wniebowzięcia, Amber 1994)

Pozostałe:

The Dragon in the Sea (1955, znana także jako „Under Pressure" lub „21st Century Sub", Amber 1993)
The Green Brain (1966, w Polsce - „Zielony mózg" Amber 1993)
The Eyes of Heisenberg (1966, „Oczy Heisenberga", Amber 1993)
The Heaven Makers (1968, „Władcy Niebios", Amber 1993)
The Santoraga Barrier (1968)
Soul Catcher (1972)
The God Makers (1972)
Hellstrom's Hive (1973, Amber 1993)
The Priest of Psi (1980)
Direct Descent (1980)
The White Plague (1982)
Eye (1985)
Man of Two Worlds (1986)



Kolonializm przyprawowy, czyli rozkosze podniebienia okupione krwią

Popieprzyć ? jo! ale za jaką cenę...

Prawdopodobnie już w epoce kamiennej człowiek używał roślin do poprawiania smaku surowego mięsa. Wykopaliska dowodzą, że najstarszym takim środkiem jest kminek, archeolodzy znaleźli w pradawnych ludzkich osadach również nasiona maku i resztki arcydzięgla. Roślin przyprawowych używano początkowo w celach leczniczych. Im bardziej egzotyczne pochodzenie ziela, tym większą moc mu przypisywano.

Pierwsze rysunki, datowane na przełom drugiego i trzeciego tysiąclecia p.n.e, świadczące o używaniu przypraw znaleziono w Mezopotamii. Sumerowie i Babilończycy nie tylko znali uprawę „magicznych roślin", lecz także prowadzili ożywiony handel nimi. Również Persowie hodowali liczne gatunki cebuli i czosnku oraz szafran i kolendrę.

Z połowy piątego stulecia p.n.e. pochodzi indyjska „pieśń o czosnku", w której jest on opiewany jako panaceum mogące przedłużyć życie ludzkie o... setki lat. W mitologii wedyjskiej przyprawy uchodzą za źródło wiecznej młodości, za środek pozwalający odzyskać siłę fizyczną. Opisywane w Wedach sezam, szafran, czosnek, pieprz i imbir są zalecane jako naturalne afrodyzjaki. Dwa ostatnie wykorzystywane były w Indiach także jako odtrutki.

W Chinach zachowało się więcej pisemnych wzmianek o stosowaniu przypraw. Z lat 2200-1080 p.n.e., czyli za panowania cesarzy Hwang - ti i Szen - nung, twórców chińskiego rolnictwa i medycyny, pochodzą relacje o używaniu na co dzień imbiru, granatu, szafranu, estragonu i lukrecji.

W starożytnym Egipcie pracujący przy budowie piramid robotnicy dla wzmocnienia odżywiali się czosnkiem i cebulą.

Starożytni Grecy bardzo cenili importowane przyprawy. Używanie ich było oznaką dobrobytu i zamożności gospodarza. Do chleba dodawano jednak rodzimy anyż i kminek. Czosnek i szafran służyły, podobnie jak w Indiach, jako afrodyzjaki i wartościowe barwniki. Liśćmi wawrzynu wieńczono poetów i zwycięzców zawodów sportowych. Były też świętym znakiem wieszczki i kapłanki — Pytii. Rzymianie, którzy zawdzięczali swoją znajomość przypraw Grekom, rozszerzyli ją jednak znacznie w czasach rozwoju swego państwa. Cenne indyjskie przyprawy przede wszystkim pieprz — dotarły do Cesarstwa przez Egipt. Rzymianie przeceniali ich zbawienne działanie tak dalece, że powstało wówczas powiedzenie: „nie do wiary, iż człowiek używający cynamonu też umierał". Pliniusz Starszy w swej wielotomowej historii roślin pt. „Naturalis historia" zachwala spożywanie anyżu (który przywraca człowiekowi młodzieńczy wygląd i zapewnia przyjemny oddech) oraz kopru włoskiego, wzmacniającego wzrok. Zdaniem Pliniusza właśnie pieprz wywoływał niepohamowany apetyt u lubujących się w ucztach rzymskich smakoszy. Cebulę i czosnek spożywali głównie niewolnicy. A propos czosnku — narodem najbardziej go ceniącym są ponoć Żydzi. Talmud gorąco zaleca jego używanie, ponieważ: „zadowala i rozgrzewa ciało, rozpromienia oblicze, zwiększa ilość nasienia i usuwa pasożyty jelit".

W dawnych czasach żeglarze arabscy, malajscy i indyjscy przywozili indonezyjskie przyprawy do portów arabskich, skąd karawany dostarczały je do krain śródziemnomorskich. Przez długi czas na międzynarodowym rynku przyprawowym panowali niepodzielnie kupcy weneccy i arabscy. Później, po krwawych walkach o rynki zbytu, handel opanowali przejściowo Turcy. Przyprawy łatwo przechowywać i przewozić, a cena za jednostkę wagową stała wówczas bardzo wysoko. Było o co się bić.

W średniowieczu popyt na przyprawy wzrósł. W VIII wieku, za czasów króla Pepina Małego z dynastii Karolingów, rozprzestrzenita się w Europie uprawa chmielu. Benedyktyni dodawali go nie tylko do potraw, ale i do napojów. Wytwarzali znakomite likiery i wódki, między innym z kwiatów cytryny. Likier zawierający imbir i kłącze tataraku jest powszechnie znany do dziś. W owych czasach obficie szafowano przyprawami: w ten sposób honorowano znamienitych gości, a jednocześnie starano się przytłumić ziołami... niezbyt zachęcający zapach psującego się mięsa.

W wieku XII przyprawy były na wagę złota - podaż była niska, popyt wysoki, a Europejczycy mieli za mało pieniędzy, by stanowić kuszący

rynek dla arabskich kupców korzennych. Aby zdobyć szczyptę pieprzu, podejmowano niebezpieczne wyprawy. Całą Europę poruszyły sensacyjne doniesienia kupca weneckiego Marco Polo. Jego sprawozdanie z wyprawy pt. „Il Milione" zawierało wiele cennych, ale i wyolbrzymionych informacji o właściwościach przypraw.

Jedną z głównych przyczyn wyprawy Kolumba na Zachód była chęć znalezienia najkrótszej drogi do Indii, aby obniżyć cenę zakupu poszukiwanych roślin przyprawowych. Po powstaniu pierwszych mocarstw kolonialnych pogoń za nimi nabrała tempa. Zyski kupców osiągały zawrotną wysokość, a jednocześnie życie wyzyskiwanych bezlitośnie mieszkańców krajów zasobnych w przyprawy zamieniało się w piekło.

Pierwsze uwieńczone sukcesem wyprawy badawcze wyruszyły z Portugalii. Największe znaczenie miała ekspedycja Vasco da Gamy w 1498 roku. Podróżnik opłynął kontynent afrykański i znalazł drogę do Indii. Była to zapowiedź zmiany w światowym handlu i układzie sił. Pomimo intryg i silnego oporu kupców arabskich, Portugalczykom udało się nawiązać bezpośrednie kontakty handlowe z indyjskimi i malabarskimi producentami. Statki portugalskie zaczęły powracać do ojczyzny z ładowniami pełnymi przypraw — głównie z drogocennym pieprzem. Odtąd Lizbona stała się centrum światowego handlu przyprawami i korzeniami. Spowodowało to uzasadnioną zawiść innych potęg morskich : Hiszpanii i Holandii. Szczególnie koloniści holenderscy zapisali się krwawymi zgłoskami w historii podboju Dalekiego Wschodu. Pod koniec XVI wieku wysłali oni wiele ekspedycji, które jednak zrazu nie odnosiły oczekiwanych sukcesów. Dopiero w pierwszych latach następnego stulecia udało im się wyprzeć (zbrojnie, w sojuszu z arabskim admirałem Muhammadem Ali) Portugalczyków ze światowego handlu przyprawami. Rozpoczął się wiek dominacji Holendrów, surowych i bezlitosnych stróżów uprawę cynamonowców wyłącznie w dobrach kolonistów. Nie zastosowanie się do tego nakazu groziło karą śmierci! Podobnie ograniczono uprawę goździkowców i muszkatołowców na Molukach. Holendrów wyparli wkrótce Brytyjczycy. W 1616 roku rozpoczęli proces umacniania swej dominacji w Indiach.

Pomimo drakońskich zarządzeń i posunięć zmierzających do utrzymania monopolu na handel przyprawami, ich uprawa rozpowszechniła się w wielu krajach o tropikalnym klimacie. Na przykład: w roku 1770 Francuzom udała się uprawa goździkowców na Wyspach Mauritius i Reunion, skąd przeniesiono ją na inne wyspy, głównie na Zanzibar. Podobnie stało się z imbirem, przeniesionym z Indii na Jamajkę.

Wraz z rozwojem handlu i transportu, w XVII wieku ceny przypraw znacznie spadły i stopniowo przestano je przeceniać. Natomiast w miarę postępów nauk przyrodniczych odkrywano wiele nowych odżywczych i leczniczych właściwości roślin przyprawowych. Wiadomo, że faktycznie mogą nas one leczyć lub wprawiać w dobry humor. Na szczęście, odkąd staniały, przyprawy przestały budzić wielkie emocje. Dziś nikt nie zabije dla korzonków. No, chyba że to korzonki pewnego kaktusa... ale to już zupełnie inna historia.

Najcenniejsze przyprawy:

Mak - *Papaver somniferum P.* Na początku uprawiany był w krajach Środkowego Wschodu, choć znali go Grecy i Egipcjanie. Na silne działanie narkotyczne. Pierwszy opis przygotowania opium z maku stworzył Dioscorides (I wiek n.e.): „wywar z łiści i główek maku działa usypiająco... łagodzi bóle, sprowadza sen". Kiedy w VIII wieku handel zdominowali Arabowie i Persowie, mak powędrował do Indii i Chin.

W XVI wieku Portugalczycy przywieźli go do Europy. Uprawa się przyjęła i mimo bardzo niskiej zawartości narkotyku w niedojrzałych makówkach, zaakceptowano ziarnka maku jako przyprawę i dodatek do potraw.

Nadał symbolizuje płodność, urodzaj i dostatek.

Migdały - *Amygdalus communis L.* Migdałowiec pochodzi z ciepłych krajów Azji Zachodniej i północy tzw. Starego Świata. Dziko rośnie w Syrii i Izraelu. Migdały były znane w starożytnej Grecji i Rzymie. W średniowieczu stanowiły bardzo ważny artykuł handlowy. Na dworach możnych konsumowano je w ogromnych ilościach. Przypisywano im właściwości lecznicze : upiększające. Zjedzenie pięciu sztuk zapobiegało podobno upiciu się. Ciekawe...

Pieprz czarny - *Piper nigrum P.* W starożytności i średniowieczu często płacono nim podatki i kontrybucje. Chęć wyeliminowania arabskich pośredników w handlu tą niezwykle cenną przyprawą była motywem wielu wypraw i odkryć. Najwyżej ceniony jest pieprz pochodzący z plantacji na Malabarze.

Wanilia - *Vanilla planifolia O.* Jest to owoc storkowy orchidei pnącej. W 1519 roku Herman Cortez zetknął się z nią w Meksyku. Aztekowie używali jej do aromatyzowania napojów (chokolatl) - głównie kakaowych. Delikatną, aromatyczną woń strączki otrzymują po wielu zabiegach. Nabierają wtedy brunatnoczerwonego koloru i pokrywają się białymi błyszczącymi kryształkami - wonną wanilią. Hiszpanie przejęli ten zwyczaj i rozpowszechnili w Europie. Rośliny przetransportowano do Hiszpanii, gdzie się zaaklimatyzowały. Cóż z tego, skoro dorodne orchidee nie wydawały owoców. Dopiero wiele lat później, w 1838 roku okazało się, że zapylić je mógł jedynie specjalny gatunek owadów żyjący tylko w Meksyku.

Kakao - *Thebroma caca S.* Eksport kakao do Europy rozpoczął się z chwilą podbicia Meksyku przez Hiszpan. Uprawy rozszerzono na plantacje w Wenezueli i Trynidadzie.

Imbir - nazwa jego pochodzi od indyjskiego słowa *singabera* rogowaty. Za tę łaskoczącą - ostrą przyprawę płacono w Europie bajońskie sumy. W Anglii używano go (i nadal się używa) do warzenia piwa.

INFRAGIWERY I ULTRAGWATY

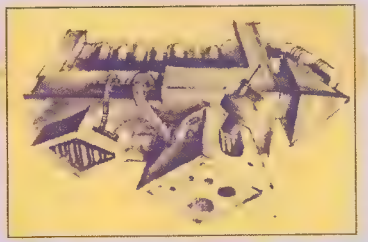
Zabijać dźwiękiem. Niszczyć, kruszyć i dezintegrować. W filmie „Diuna" David Lynch ofiarował Fremenom potężną broń, zdolną zetrzeć w proch każdego przeciwnika. Scena, w której Paul Atryda krzyczy do pudełka i w chwilę później rozpada się wielotonowa skała, zapadła wielu widzom w pamięć. Poprzez odpowiednią modulację Głosu i skierowanie go przez urządzenie widoczne na ponizszym rysunku można było przesunąć cel, bądź go zniszczyć. Co na to dzisiejsi fizycy?

Zastanówmy się. W rachubę wchodziłyby jedynie fale dźwiękowe o bardzo niskiej (infradźwięki) bądź wysokiej (ultradźwięki) częstotliwości. Ultradźwiękami nazywamy fale sprężyste nie wywołujące wrażenia słuchowego, o częstotliwości od 16 khz do 10 Ghz. W tym zakresie mają one takie same właściwości, jak fale słyszalne. Zarazem, ze względu na bardzo małą długość, fale ultradźwiękowe wykazują podobieństwa do fal świetlnych — np. można je ogniskować (w tzw. soczewce akustycznej) i w ten sposób otrzymywać wiązkę o dużej gęstości strumienia energii. Czynne fale ultradźwiękowe powodują zmiany w ośrodku poddanym działaniu. Stosuje się je do obróbki twardych materiałów i spawania stopów ze składnikami różniącymi się znacznie temperaturą topnienia.

Ultradźwięki są bardzo szkodliwe dla organizmu człowieka. Szczególnie istotna jest w tym wypadku częstotliwość drgań i poziom natężenia fali. Ogólnie jednak, jako powszechny objaw wpływu ultradźwięków na narząd słuchu opisywane są zaburzenia błędnikowe, charakteryzujące się bólami i zawrotami głowy oraz zaburzeniami równowagi.

Oddziaływanie fal o niskich częstotliwościach przejawia się z kolei w zaburzeniach ukrwienia mięśnia sercowego i tkanek obwodowych. Towarzyszy temu zmiana składu krwi. Doświadczenia na zwierzętach wykazały, że przy poziomie infradźwięków rzędu 120 dB dochodzi do spadku liczby czerwonych krwinek, nawet o 70%, przy jednoznacznym nieznacznym obniżeniu liczby limfocytów. W odróżnieniu od drgań ultradźwiękowych o wysokich częstotliwościach, drgania niskie graniczące z obszarem dźwięków słyszalnych są przenoszone zupełnie dobrze przez środowisko powietrzne i w związku z tym działają raczej na cały organizm, nie wywołując efektów miejscowych Tak na marginesie: w filmie „Diuna" Fremeni noszą ochraniacze na uszy. W rzeczywistości zabezpieczenia te nic by nie zmieniły, gdyż „zabójcze fale" wpływają na cały organizm, który staje się ich odbiornikiem. Narząd słuchowy nie ma w tym wypadku żadnego znaczenia.

W wyniku zadziałania odpowiednio dużego poziomu natężenia (powyżej 100dB) daje się zauważyć duszność i zaburzenia w oddychaniu, brak koordynacji ruchów, drgawki, porażenia kończyn a nawet śmierć. Najwcześniej pojawia



się martwica komórek nerwowych w korze i w warstwie podkorowej, wylewy krwawe, obrzęki tkanki mózgowej, deformacje płuc, nerek i wątroby. Można założyć, że przy wystarczająco dużej częstotliwości drgań i natężeniu fal ultradźwięki mogą rozsadzić czaszkę człowieka niczym mydlana bańkę. Jednak póki co, jest to niewykonalne. W warunkach naturalnych infradźwięki powstają podczas zjawisk atmosferycznych — wiatrów, zawirowań mas powietrznych, wyładowań, oddziaływań wody. Najsilniejsze występują wskutek trzęsień ziemi, wybuchów wulkanów. Rozchodzą się wtedy na duże odległości i mają znaczne natężenie. Dla przykładu można podać wybuch wulkanu Krakatau w 1833 roku. Fala infradźwięków obiegła wtedy kilka razy Ziemię. Zarejestrowały ją wszystkie ośrodki naukowe.

Człowiek odczuwa następstwa działania fal o częstotliwości do 0.6 Hz. Przy niższych natężeniach nie zdajemy sobie z nich sprawy, choć wpływają one niekorzystnie na nasze samopoczucie.

Nie zdajemy sobie sprawy i z tego, że źródłem silnych fal są silniki samochodowe, turbiny, wiertarki udarowe. Niedawno przeprowadzono badania nad zależnością pomiędzy natężeniem infradźwięków i liczbą wypadków samochodowych. Okazało się, że liczba kraks rośnie wprost proporcjonalnie do natężenia niskich dźwięków. Na podstawie pomiarów przyjmuje się, że w samochodach osobowych fale infradźwiękowe mogą mieć większe natężenie niż towarzyszący im hałas. Ich źródłem stają się zawirowania powietrza. Ponieważ układ nerwowy reaguje jako całość, zrozumiałe jest, że objawy psychiczne mieszają się z wegetatywnymi. Najczęstszymi dolegliwościami są: szybkie pojawianie się zmęczenia, bóle, zawroty głowy, stany lękowe. Lecz nie to jest najgroźniejsze. Działanie fal infradźwiękowych przyczynia się do wibrowania narządów wewnętrznych. Najbardziej wyczuwalne drgania pojawiają się w klatce piersiowej, obszarze nadbrzusza oraz okolicy kręgosłupa. Krótkotrwała ekspozycja w warunkach doświadczalnych doprowadzała do przyspieszenia tętna badanych o około 30 uderzeń na minutę i oddechu o blisko 25%. Wiadomo, że krótkotrwałe narażenie na działanie fal o natężeniu poniżej 120 dB nie pociąga za sobą przykrych następstw. Przy wartościach zbliżających się do 160 dB może dochodzić do poważnych uszkodzeń organów wewnętrznych w następstwie rezonansu tkankowego. Przy poziomie około 170 dB stwierdza się śmiercionośne działanie na zwierzęta, np. pies ginie przy 172 dB.

Jak widzimy broń dźwiękowa nie jest mrzonką. Fale infra i ultra naprawdę mogą zabijać. Problem polega jedynie na tym, że urządzenie zdolne do wygenerowania fal o tak dużych natężeniach miałoby ogromne rozmiary i byłoby równie ogromnie kosztowne. Jest to więc na szczęście broń przyszłości. Chociaż... mury biblijnego Jerycha padły wszak od dźwięku trąb!

Kiedy Frank Herbert pisał „Diunę", nie wiedział co to są gry karciane (tzw. CCG — Collectible Card Game) — bo ich jeszcze nie było.

DUNE
Eye of the Storm

Żeluwa

Dzisiaj, gdy „karcianki" odnoszą tryumfy na arenie światowej rozrywki, wielu ich miłośników nie wie, kim był Frank Herbert.

Od września ubiegłego roku część z nich dowiedziała się o Herbercie i jego powieści z nowej gry karcianej „DUNE: Eye of the Storm".

Miłośnicy prozy Herberta piali z zachwytu. Początkujący gracze stali obraźliwe epitety pod adresem twórców, nie mogąc przebić się przez zbyt skomplikowane zasady. Natomiast miłośnicy karcianej strategii, po uważnym zapoznaniu się z instrukcją i kilku rozegranych partiach, dostrzegli duże wyzwanie taktyczne, jakie rzucili twórcy „D:EotS".

Koniec końców, gra zaczęła się sprzedawać, zaplanowano wydanie kilku dodatków, ale w międzyczasie wydawca, firma „Five Rings" została wchłonięta przez potentata karcianego, jakim jest koncern „Wizards of the Coast".

Koncern ten zdobył doświadczenie wydając takie karcianki, jak: „Magic: the Gathering", „Netrunner" czy „Battletech". Po przejęciu „D:EotS" specjaliści do spraw marketingu z „WotC" zabrali się ochoczo do pracy i postanowili wycofać pierwszą edycję z rynku (wydaną we wrześniu 1997) i przygotować drugą, poprawioną, której światowa premiera odbędzie się w maju.

Gra sprzedawana jest w standardowym formacie gier karcianych (CCG), czyli w starterach i boosterach. Starter to pudełko zawierające 60 kart, losowo dobranych spośród 301 rodzajów oraz instrukcję. Booster to paczuszka zawierająca 15 kart.

Przystępując do gry wcielamy się w przedstawiciela jednego z imperialnych rodów, którego celem jest wejście do Rady Najwyższej Landsraad. Aby się tam dostać musimy zdobyć 10 jednostek przyprawy (spice) oraz 10 jednostek względów (favour).

Przyprawę, będącą najbardziej wartościowym towarem we wszechświecie, możemy kupować na rynku za posiadane pieniądze (solaris) lub wydobywać z planety, wykorzystując do tego celu jedną z posiadanych kart–lokacji. Cena przyprawy (tzw. CROE) ustalana jest w zależności od tego, ile towaru jest na rynku. CROE ma wpływ nie tylko na to, ile gotówki dostaniemy lub będziemy musieli wydać za jednostkę przyprawy, ale także oddziałuje na moc poszczególnych kart.

Drugą osobliwością „D:EotS" jest posługiwanie się w trakcie gry dwoma deckami: Rodowym i Imperialnym.

Talia Rodowa (House Deck), z której dobieramy karty w sposób klasyczny, zawiera jednostki wojskowe (Personnel), jednostki wyspecjalizowane (Aides), sprzęt (equipment) i całą masę wydarzeń: przypadków (Events), taktycznych posunięć (Tactics) i knowań (Ventures). Karty z tego typu wprowadzamy do gry z ręki, płacąc odpowiedni koszt - normalka.

Z Imperialnego decku, składającego się z od 12 do 20 kart, losujemy trzy karty i wykładamy na stół rewersami do góry — tak, byśmy nie widzieli co zawierają. Następnie gracz wykładający kartę może zdecydować, że będzie chciał odsłonić (zagrać) dany atut. Zanim jednak to zrobi, gracze staną do licytacji. Ten, kto postawi więcej pieniędzy (solaris) zdecyduje, co z kartą zrobić: czy ją odkryć, czy też pozostawić zakrytą. W ten sposób gracze będą wystawiać najmocniejsze karty, do których należą Przychylne Osoby (Allies) oraz lokacje (Holdings/Homeworld). Za pomocą tych kart zdobywać będziemy względy i wydobywać przyprawę.

Poza licytacją, będziemy atakować przeciwnika jednostkami wojskowymi (Personel), wykonywać szaleńcze akcje sabotażowe na konstrukcje wroga (Ventures), czy też w skrajnych przypadkach skrytobójczo mordować nieprzychylnych nam polityków (Allies). A wszystko po to, aby zdobyć upragnione miejsce w Radzie Najwyższej - czegóż to ludzie nie wymyślą, aby sobie skomplikować życie...

P.S Niebawem ukaże się rozszerzenie, pt. „Dune: Judge of the Change"

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA: KOMPUTERY MULTIMEDIALNE, KONSOLE SONY PLAYSTATION, WSPANIAŁE GRY NA PC CD, SETKI KOMPAKTÓW Z MUZYKĄ Z GIER ORAZ WIELE INNYCH NAGRÓD

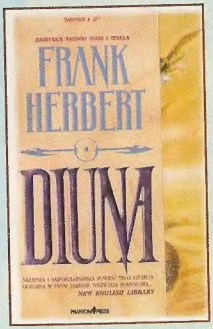
co 20 osoba wygrywa

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 062

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Frank Herbert „Gdy pisałem Diunę"

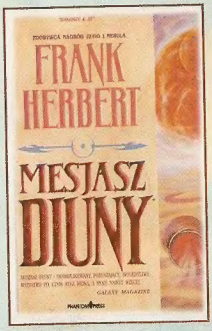


„Miała to być opowieść badająca mit Mesjasza. Miała spowodować inne spojrzenie na wykorzystywanie przez ludzi planet jako maszyn energetycznych. Miała być badaniem absolutnego przewidywania przyszłości i jego pułapek. Miała to być powieść ekologiczna w równym stopniu jak opowieść o ludziach, ich ludzkich sprawach i z ludzkimi wartościami."

DIUNA

Wydana w 1965, w tym samym roku zdobyła nagrodę Nebuli, nadawaną przez Amerykańskie Stowarzyszenie Pisarzy Science — Fiction; w 1966 — nagrodę Hugo, nadawaną przez Światowe Stowarzyszenie Pisarzy S-F. Pierwsza i według mnie najlepsza część cyklu. Na pierwszy rzut oka najważniejsza jest wendeta między dwoma planetarnymi rodami — Atrydami z Kaladanu i Harkoennami z Giedi Prime. Za tym idzie wojna o wpływy z handlu jedynym surowcem pustynnej planety Arrakis — melanżem. „Diuna" to również opowieść o konieczności dokonywania kompromisów, często z nożem na gardle. O przymusie zachowania delikatnej równowagi pomiędzy Landsraadem — Radą Wysokich Rodów a trzymającym ją w szachu za pomocą fanatycznych żołnierzy Sardaukarów — Imperatorem Padyszachem Szaddamem IV. Nad tym wszystkim czuwa, a raczej — kontroluje sytuację — organizacja Bene Gesserit. Cichym sprzymierzeńcem harkoenneńskich uzurpatorów jest Gildia Planetarna — monopolista w transporcie kosmicznym. Jej istnienie jest nierozerwalnie związane z melanżem: bez niego nie kursowałyby galeony Gildii (przyprawa wywoływała „trans nawigacyjny", dzięki któremu dostrzegano niebezpieczeństwa jeszcze przed wyruszeniem). Językiem u wagi okazują się Fremeni — pustynny lud Arrakis. To oni przechowują w pamięci legendę o nadchodzącym Mesjaszu — Muad'Dibie — Paulu Atrydzie. On właśnie jest katalizatorem zmian na Diunie. Krwawa wojna o melanż, zakulisowe układy i mieszająca się z mistycyzmem polityka odsłaniają nam „drugie dno" powieści. „Diuna" to przede wszystkim powieść ekologiczna — wśród innych książek „eko-SF", jest ona uważana za dzieło przełomowe. Frank Herbert zawarł w niej bardzo jasne przesłanie: „Na zdrowej dla człowieka planecie istnieje widziane oczyma duszy piękno ruchu i równowagi". W obrazie pustynnej, wrogiej człowiekowi Arrakis można odnaleźć przyszłą Ziemię. Ale można również dopatrzyć się nadziei — ludzie mogą zmienić świat. Ale... No właśnie, aby to zrobić, muszą odnaleźć Mesjasza, który ich poprowadzi...

Frank Herbert: Diuna. Tłum. Marek Marszał. Phantom Press International 1992.



Mesjasz Diuny

Wydany w 1969 roku „Mesjasz", w odróżnieniu od pierwszej części, został przyjęty z mieszanymi uczuciami. Rozumiem tych, którym brakowało wielopoziomowości i „ekologicznego mesjanizmu". W zamian Frank Herbert zaoferował nam jednak niezwykle sprawnie skonstruowaną intrygę dworską i analizę człowieczeństwa w obliczu zmieniającego się świata. Niesamowity, ludzki dramat w centrum potężnych — politycznych i naturalnych sił na planecie Arrakis należy do najbardziej wzruszających w całej literaturze fantastycznej. Spiskują wszyscy — Gildia Planetarna, Bene Tleilax, Bene Gesserit i poślubiona przez Paula Atrydę księżna Irulana. Celem zamachu jest czczony fremeński przywódca — teraz już Imperator — Muad'Dib. Staje przed pułapką stworzoną przez jego dar-przekleństwo. Zna każdą swoją decyzję, każdy ruch ale przede wszystkim finał — Dżihad, Świętą Wojnę. Melanż pozwala mu widzieć przyszłość, w wielu odcieniach jednocześnie. Im bliżej dokonania wyboru, tym bardziej mglista wydaje mu się zarówno rzeczywistość jak i jutro. Zmienił teraźniejszość i przyszłość planety. Ci, którzy dawniej musieli walczyć o każdy grosz na zakup cennej wody, znienawidzili go za to, że zmienił stare obyczaje. W miarę jak wprowadzany w życie program ekologiczny planety wpływał na krajobraz, narastał w ludziach opór. Czyż nie było z jego strony zarozumiałością sądzić, że zdoła przekształcić Diunę, doprowadzić do tego, że wszystko będzie rosło kiedy i gdzie rozkaże? Odchodząc na pustynię nie wiedział jeszcze, że ona go przyjmie i uświęci. Mimo że wprowadził na nią obcą i wrogą substancję — wodę. W pierwszej części stary Liet — Kynes obiecał Fremenom przybycie Mesjasza, raj na planecie, zmianę jej i całego Wszechświata dokonaną przez Atrydę. Nie wolno było jednak tak dalece ingerować w ekosystem i jeszcze naiwnie marzyć, że oprócz planety nic się nie zmieni. Imperia w fazie tworzenia nie uskarżają się na brak celu. Dopiero gdy już okrzepną, cele gubią się, zastępowane przez złudny rytuał. Ludzie garną się pod berło Imperatora dlatego, że Kosmos jest nieskończony. Bez jednoczącego symbolu czują się samotni i słabi. I tu tkwi druga pułapka. Po odejściu władcy rozpadają się stare więzy. Ludzie zmuszeni są do poszukiwania nowych symboli. A to rodzi zagrożenie utraty jedności. Frank Herbert: Mesjasz Diuny. Tłum. Maria Grabska. Phantom Press International 1992.

Dzieci Diuny

Wydana w 1976 roku.

Tytułowymi dziećmi Diuny są bliźnięta — Leto i Ghanima. W nich spoczywa boska spuścizna

KRO
DIU
EKOLOGICZN

po Muad'Dibie. Są siłą natury, obiektem czci i lęku. Planeta Arrakis nie przypomina już tej z marzeń. Przyjazna Pustynia, niegdyś rozpościerająca się od bieguna do bieguna, skurczyła się do połowy obszaru. Mityczny, upragniony raj zieleni nie okazał się tym Obiecanym, napawa lękiem. Gdy planeta się zmieniała, zmiany ogarnęły również Fremenów. W miarę jak stawała się coraz żyźniejsza, Fremeni uwalniali się od wpływów przyrody, a ich nowe społeczności tracily charakter sicz — twierdz. Ludzie zatracili swą prostotę, szacunek dla natury. Bo gdy można coś zmienić ot tak sobie, nie można tego już podziwiać. Tylko niezmienność zasługuje na cześć. Wracajmy do bliźniąt: dzięki olbrzymiej, nagromadzonej w ich umysłach wiedzy, pamięcio-jaźni przodków, dostrzegają powolne, lecz systematyczne wymieranie czerwi pustyni. Przyczyną tego jest ekologiczna przemiana planety. Zagłada szej-hulu-dów to cios wymierzony w stabilność politycznego układu

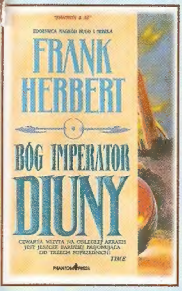
Imperium. To z punktu widzenia polityki. Jeśli wziąć pod uwagę człowieka — mieszkańca Arrakis, spowodowałoby to zmniejszone wydobycie przyprawy, a więc głód narkotyczny, cierpienie i śmierć. Czy warto było zmieniać świat, naginać go do swych marzeń? Okazuje się, że wszystko ma swą cenę... Zmiana niezwykle czułego ekosystemu pociąga za sobą trudne do przewidzenie konsekwencje. Zawsze należy zachowywać umiar w dokonywaniu zmian...

Frank Herbert: Dzieci Diuny. Tłum. Marek Mastalerz Phantom Press International 1992

Bóg Imperator Diuny

Wydana w 1981 roku.

Na Arrakis minęło trzy i pół tysiąca lat. Imperium wciąż włada Leto II. Nie jest on już jednak człowiekiem w sensie fizycznym. Przemienił się w stworzenie przypominające swą budową czerwia. Skóra z piaskopływaków dała mu wielokrotnie wzmocnioną siłę, odporność na konwencjonalne ataki i... na starzenie się. Przestanie ekologiczne też nieco się zmieniło. Zresztą tak jak i planeta. Z pustyni pozostał jedynie skrawek — Serir. Tam przeszłość jest nadal obecna. Choć może to tylko raczej namiastka przeszłości? Nie wędrują już po niej gigantyczne czerwie, nie tworzą melanżu. Prawdziwych Fremenów też już nie ma. Zmienili się, tak jak i miejsce, w którym żyli. Do świętych niegdyś rytuałów używają kopii Krysnoży. Odtwarzają bezmyślnie dawne rytuały ku uciesze turystów. Oprócz nowej generacji ludzi, planetę zamieszkują tzw. Muzealni Fremeni. Mimo że ich życie w niewielkim tylko stopniu przypomina życie ich przodków, zadziwiająco dokładnie i sumiennie kultywują stare obrzędy. Starając się rozpaczliwie zachować resztki dawnej świetności, tracą kontakt z rzeczywistością. Marzenie Ziemi Obiecanej zostało zrealizowane, ale za jaką cenę... „Bóg Imperator Diuny" jest rodzajem polemiki z częścią pierwszą. Jak daleko człowiek może się posunąć w ingerowaniu w naturę... Ogromne szej — huluды wymarły. Melanż nie jest więc już produkowany. Miliony uzależnionych od przyprawy mieszkańców Imperium cierpi niewypowiedziane katusze. Jedyny dostawca bardzo skromnych racji — Leto II ginie w skutek zamachu. Ratunkiem jest powstawanie z ciała zmarłego Boga — Tyrana małych stworzycieli i ponowna przemiana Arrakis w planetę pustynną. Historia po raz kolejny zatacza wielkie koło...



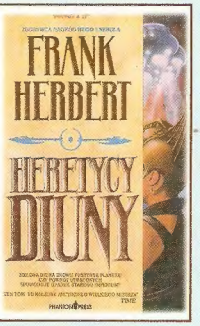
Frank Herbert: Bog Imperator Diuny. Tłum. Marek Mastalerz.

Phantom Press International 1992.

Heretycy Diuny

Wydana w 1984 roku.

Akcja rozgrywa się półtora tysiąca lat po wypadkach opisanych w „Bogu Imperatorze". Arrakis (Rakis) znów jest pustynna. Czerwie objęły planetę w niepodzielne władanie. W każdym z nich żyje cząstka świadomości Leta II. Nadeszły Czasy Głodu i Rozproszenia. Niektórzy zaczęli postrzegać Tyrana nie jako Boga Imperatora, lecz jako mesjasza. Do tej wiary zaczęto mieszać elementy dawnych wierzeń. Nie wszyscy jednak uznają świętość Muad'Diba i jego syna. Regiony bliżej Arrakis zostały opanowane przez tradycjonalistów, podczas gdy ci, którzy upierali się przy nowej religii, opuścili ich. W ten sposób rozpoczęło się Rozproszenie, które zatomizowało ludność Imperium. Na tysiącach planet ludzie wprowadzili rytm pór roku. Pogodą zarządzają centralne komputery układów planetarnych. Nad globami krążą kontrolujące wszystko satelity. Jeden z głównych dogmatów Biblii PK — „nie będziesz czynił machin na podobieństwo rozumu ludzkiego" upadł. „Heretycy Diuny" to książka głównie o szacunku dla człowieka, dla jego osobowości, natury i o jego miejscu we Wszechświecie. Ekologia życia. Tak to można nazwać. Nie wolno manipulować ludzkimi genami, gdyż zabija się w ten sposób nasze człowieczeństwo. Leto II posługiwał się sztucznie wyhodowaną gholą (klonem) Duncana Idaho przez niezliczone pokolenia. Jeden za drugim, przez trzy tysiące pięćset lat. Bóg Imperator nie był zwyczajną siłą natury. Był największym kataklizmem w dziejach ludzkości. Przetoczył się niczym walec po ustrojach społecznych i naturalnych ekosystemach. Piąta część cyklu imponuje rozmachem, prawie dorównującym „Diunie". Jest to niezwykle skomplikowana opowieść o potrzebie przestrzeni życiowej i tęsknocie za wolnością. O wielkiej, beznamiętnej i krwawej polityce przetrwania. Ludziom żyje się najlepiej, gdy każdy wie, gdzie przynależy. Gdy zna swoje miejsce i ma świadomość tego co może osiągnąć. Zniszcz miejsce, a zniszczysz człowieka. Diuna została najpierw zniszczona. Cóż z tego, że po tysiącach lat przywrócono mozolnie „stary ład", gdy świadomość grzechu — marzenia — ekologicznej katastrofy pozostała w świadomości ludzi. Manipulacje prawami natury, zawsze są niebezpieczne. Każda zmiana jest groźna...

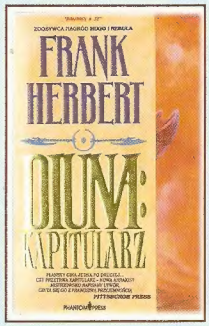


Frank Herbert: Heretycy Diuny. Tłum. Maria Grabska.Phantom Press International 1993.

Diuna: Kapitularz

Wydana w 1985 roku

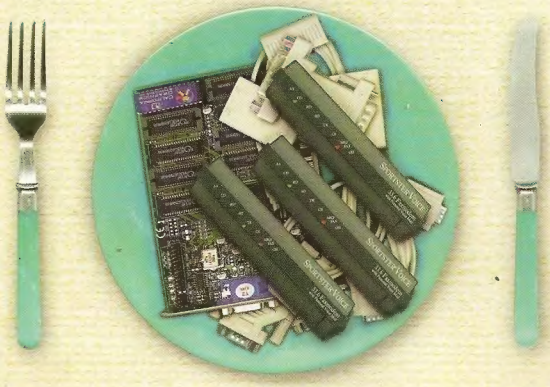
Jest to ostatnia i zarazem najmniej interesująca część cyklu. Stanowi dalszy ciąg historii zapoczątkowanej w Heretykach. Konflikt pomiędzy Bene Gesserit i Czcigodnymi Macierzami (powracającymi z Rozproszenia członkiniami Zakonu Hormitek) doprowadził do unicestwienia Diuny. Bene Gesserit usiłują odtworzyć panujące niegdyś tam warunki, zmieniając w pustynię nowy glob — planetę Kapitularz. Powód jest prosty: w każdym czerwiu żyje cząstka świadomości Leto II, a ten kto „posiadł" Boga, rządzi jego wyznawcami. Jeśli rozwiną się czerwie — Szej-huluд wróci. Bene Gesserit gotowe są podrzucić go niczego nie spodziewającej się ludzkości w roli obiektu czci. Kapitularz — centrala imperialnej, zakulisowej polityki — staje się punktem kosmicznej, ekologicznej równowagi. Szkolenia seksualne, zaawansowany trening, czyni kobiety Zakonu jeszcze potężniejszymi. Służba ludzkości jest ich obowiązkiem. Ludzkość i Zakon dopełniają się wzajemnie. Są Jednością. Szósta część Kronik jest niezwykle trudno sobie przyswoić. Jest to na równi droga przez mękę Franka Herberta jak i nasza. Nie polecam nikomu. No może tylko zagorzałemu wielbicielowi Franka Herberta. Ale to i tak na jego odpowiedzialność...



Frank Herbert: Diuna:Kapitularz. Tłum. Maria Ryć. Phantom Press International 1993.

Maciej Nawrocki

Czym to się je?



Internet nie jest nieprzyjazny ani trudny. To tylko kwestia tego, komu powierzasz swoje sprawy.

Jeśli potrzebna ci piękna i funkcjonalnalna prezentacja Twojej firmy w Internecie...

Jeśli chcesz mieć tanią metodę łączności z Twoimi klientami

o każdej porze dnia i nocy z każdego miejsca na świecie...

Jeśli nie wiesz jeszcze, jak Twoja firma może zarobić na Internecie...

Potrafimy znaleźć sposób, by nieomal nieograniczone

możliwości, jakie daje Internet, najlepiej służyły potrzebom Twojej firmy.

SUPER MEDIA

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

Warszawa, ul. Senatorska 13/15, tel 828 09 77, 828 09 79, http://www.supermedia.pl